MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR

100% CONSOLE SEGA

MEGA CONSOLE

FUTURA PUBLISHING
ANNO 1 • NUMERO 3
APRILE 1994
L.5.000
FRS 7.50
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

MEGARACE
LA RISCOSSA DEL MEGA CD!

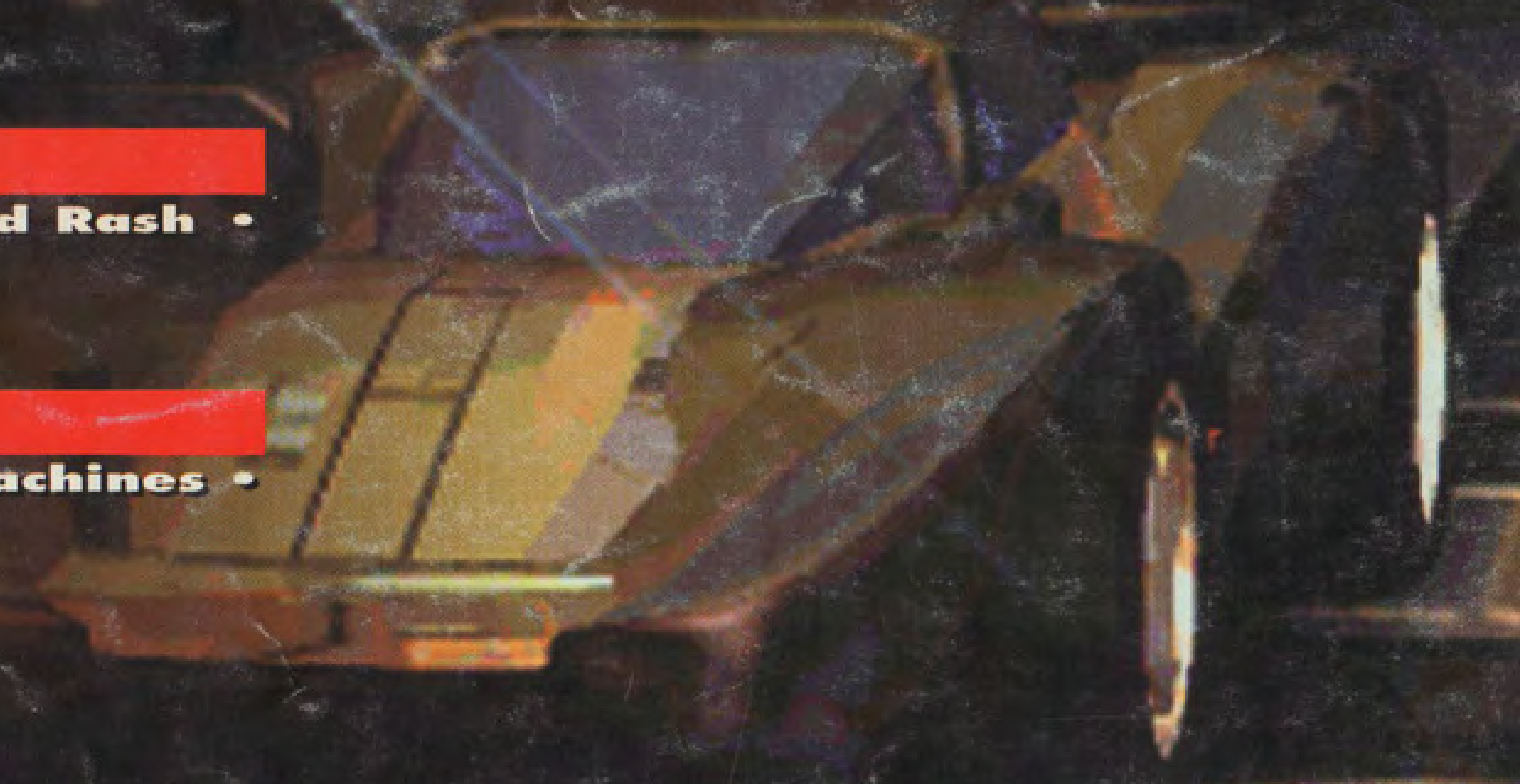
SPECIALE SATURN
TUTTA LA VERITÀ!

MEGADRIVE
Bubba 'N' Stix • High Seas Havoc • Impossible Mission 2025 • Madness - House of Fun • NBA Jam • Prince of Persia • Skitchin' • Sonic 3 • Streets of Rage 3 • Sub-terrania

MEGA CD
Chuck Racer • Dragon's Lair • Lamù • Lunar • MegaRace • Mistery Mansion • NHL '94 • Tom Cat Alley

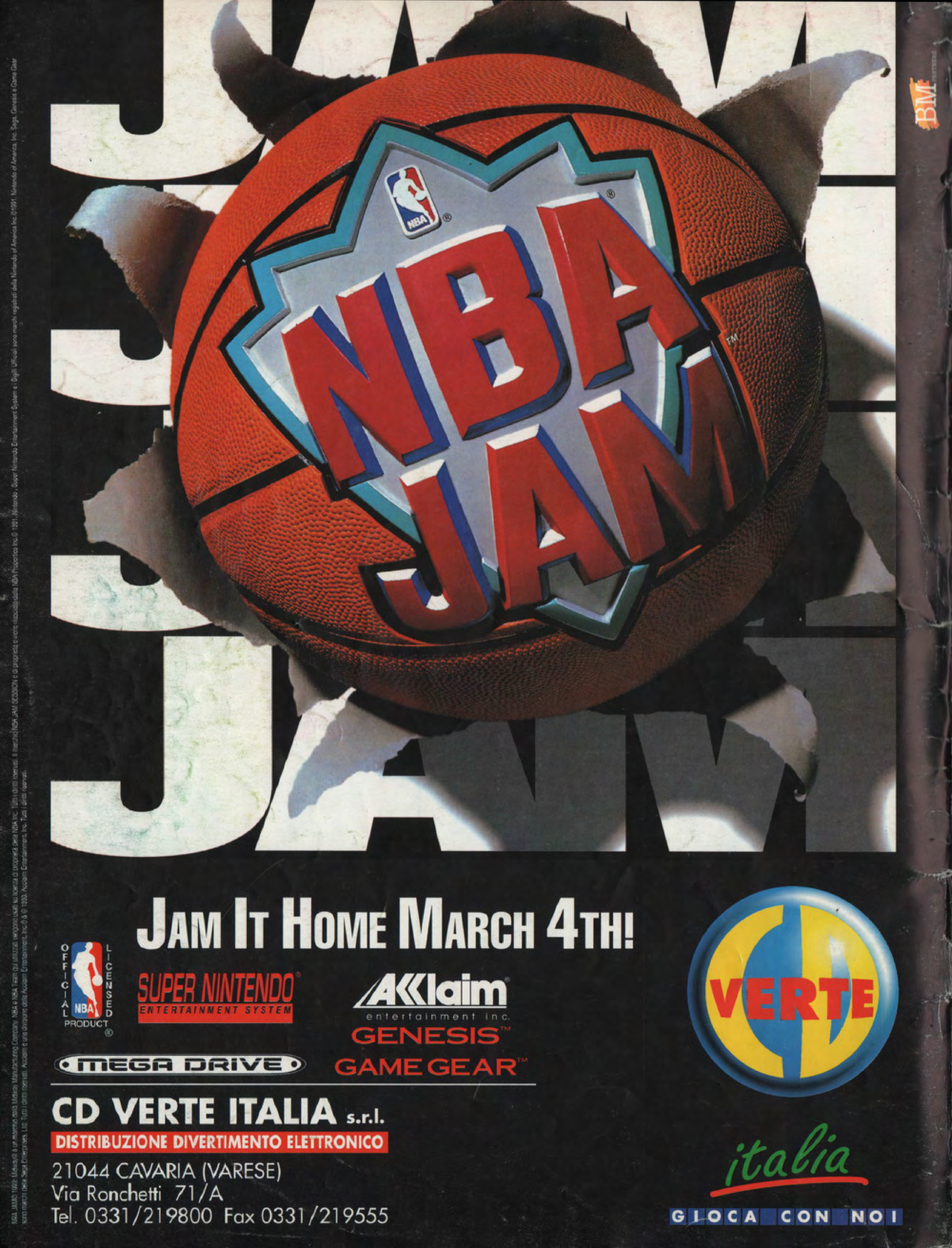
MASTER SYSTEM
Micro Machines • Road Rash • Streets of Rage 2

GAME GEAR
Gear Works • Micro Machines • Sensible Soccer



STREETS OF RAGE 3 E SUB-TERRANIA
I TITOLI PIÙ ATTESI DEL 94!

SONIC 3
INTERVISTA ESCLUSIVA AI PROGRAMMATORI!


NBA JAM
JAM IT HOME MARCH 4TH!
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Acclaim
entertainment inc.
GENESIS™
MEGA DRIVE
GAME GEAR™
CD VERTE ITALIA s.r.l.
DISTRIBUZIONE DIVERTIMENTO ELETTRONICO
21044 CAVARIA (VARESE)
Via Ronchetti 71/A
Tel. 0331/219800 Fax 0331/219555
VERTE
italia
GIOCA CON NOI

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT REVIEWS

MEGA CONSOLE

N. 3 aprile 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "'sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia

Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli

Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Filippo Canavese

Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Futura Publishing S.r.l. - Tel. 02/66981586 Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66011371 - Fax.02/66011969

Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 5.000

Arrretrato: L. 10.000

Abbonamento annuo (11 numeri): L. 38.500

Abbonamento Estero: L. 77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Stampa: Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machine Sega - Emap Images UK





THANX!

Questo mese la reda di MEGA CONSOLE desidera ringraziare le seguenti persone per la collaborazione e il supporto morale senza i quali la rivista che avete in mano non sarebbe mai potuta uscire: gli azzurri di Lillehammer (ragazzi, abbiamo spaccato tutti, peccato per il biathlon e per quei 15 maledetti centesimi di Albertone...), la solita Radio Deejay (però è veramente ora di smetterla con le canzoni degli 883...), Flavio Tranquillo e Dan Peterson (i migliori commentatori sportivi italiani), il disco ottico del dottor Zonca, MTV, le pattinatrici su ghiaccio di tutto il mondo (se Mega dovesse uscire in ritardo, ora sapete di chi è la colpa: l'intera redazione si incollava al televisore ogni volta che scendevano in pista la Kerrigan e la Witt...), le lasagnette di pesce, la Nintendo (che ci fa sognare con il suo Project Ir-reality, un mese esce, il mese dopo no, un mese lo progetta con la Silicon Graphics, il mese dopo con la Sony... che buffonata!), il Mimmo Gabaria, Hirokazu Yasuhara (e se non sapete chi è vergognatevi e flippate immediatamente a pagina 50) e Wayne Gretzky (che guadagna in un giorno quello che noi percepiamo in un anno di lavoro).





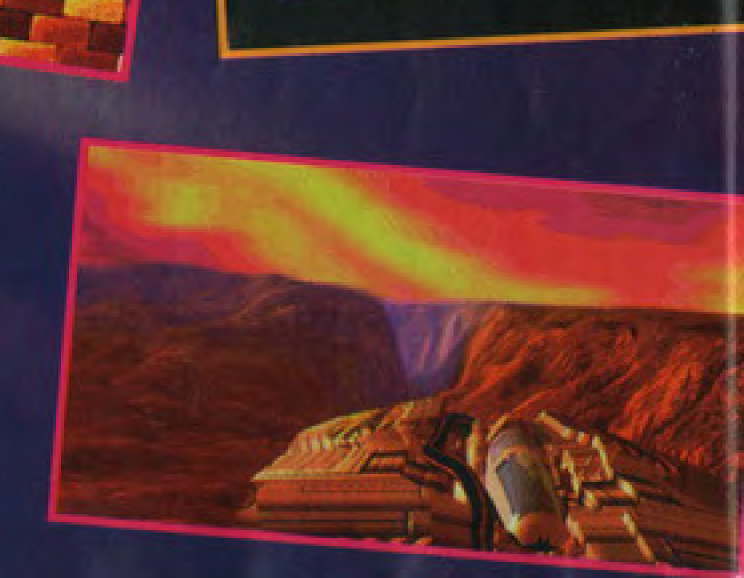












ARIO

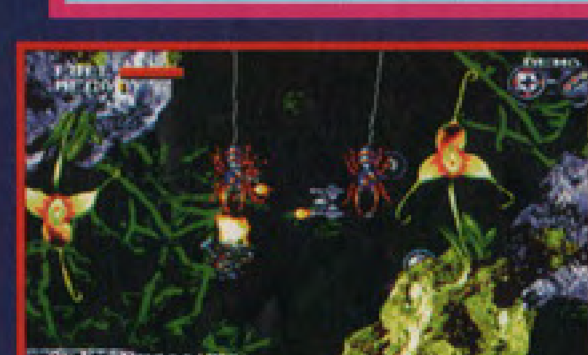


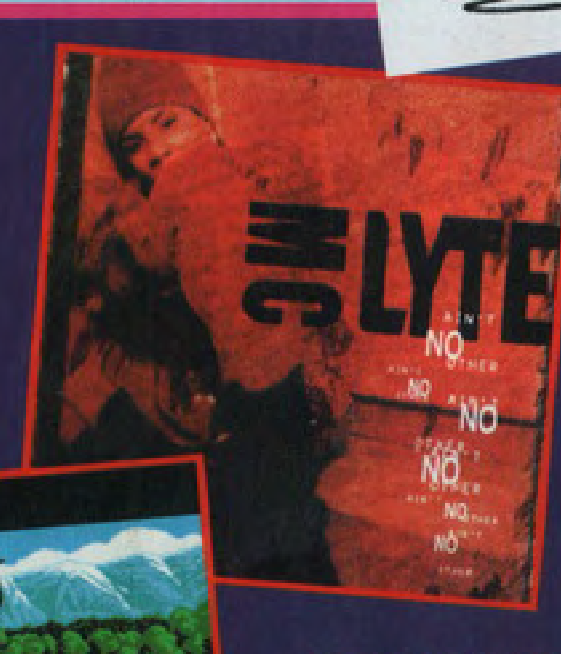
INDICE

LA COLONNA SONORA DEL MESE

Bloods & Crips - Bangin' on Wax
Das Efx - Straigt Up Sewaside
Erick Sermon - No Pressure
Freestyle Fellowship - Innercity Griots
Intelligent Hoodlum - Street Life
MC Lyte - Ain't no Other
Queen Latifah - Black Reign
Schooly D - Welcome to America
UMC's - Unleashed
Wu Tang Clan - Enter the Wu Tang (36 Chambers)









BONAMENTO

UN [MEGA] ANNO (11 NUMERI) CON

CHÉ L.55.000) E IL [MEGA] VANTAGGIO

UMERO PER UN [MEGA] LETTORE

CHE SI ABBONA SUBITO!

MC/3

Sì *desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE per un anno (11numeri) a L.38.500 anziché L.55.000*

Cognome e nome ______________ *anno di nascita* ______

via e numero ______________ *tel.(* ______ *)* ______

cap ______ *città* ______________ *provincia* ______

Modalità di pagamento

☐ *Assegno bancario numero* ______ *della banca* ______

☐ *Allego fotocopia della ricevuta di versamento effettuato in data* ______
sul c/c postale n. 27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l.

COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: FUTURA PUBLISHING VIA EDOLO, 29 - 20125 MILANO O INVIARE CON FAX AL NUMERO 02/66981159

Mail Flash

Silvia Romoli (MN): "Cosa devo fare per superare il sesto livello di **Zombies Ate My Neighbors**? Arrivo al castello, ma poi non so come andare avanti!"

Dunque, all'interno del castello troverai una stanza con un allegro caminetto. Orbene, si tratta, in realtà di un passaggio segreto girevole che dovrai attraversare... Alla prossima!

Stefano Lodigiani (BG): "Vedremo mai il bellissimo **3D Pool** per Megadrive o Mega CD?"

Non è stato annunciato, ma se ti interessa, dovrebbe uscire per Mega CD una versione migliorata e mouse-compatibile del vecchio, ma sempre giocabile, Side Pocket...

Antonio Ponti (CZ): "Che cos'è una cartuccia su Eprom? E' lo stesso che dire Beta version?"

Una cartuccia Eprom è una versione praticamente definitiva del gioco che le software house spediscono alle riviste specializzate, come ***Mega Console****, perché possano recensire il gioco con un certo anticipo sulla sua uscita nei negozi. Anche una Beta è una versione non ancora completa del gioco (in genere una Beta version è un gioco completo all'80-90%), nella quale sono assenti la maggior parte dei bug (errori di programmazione). Talvolta una Beta non ha il sonoro definitivo. Una cartuccia Eprom è una Beta version? Non proprio: le Eprom sono giochi praticamente terminati e recensibili, mentre generalmente le Beta vengono spedite ai recensori circa due-tre mesi prima che il gioco sia commercializzato e circa due settimane prima che sia completato, e non sempre si tratta di software recensibile. Quando le Beta sono incomplete, in genere vengono sfruttate per realizzare un'anteprima. In genere.*

"They're justified and they are ancient and they drive ice-cream vans" (Ricardo da Force and the KLF)

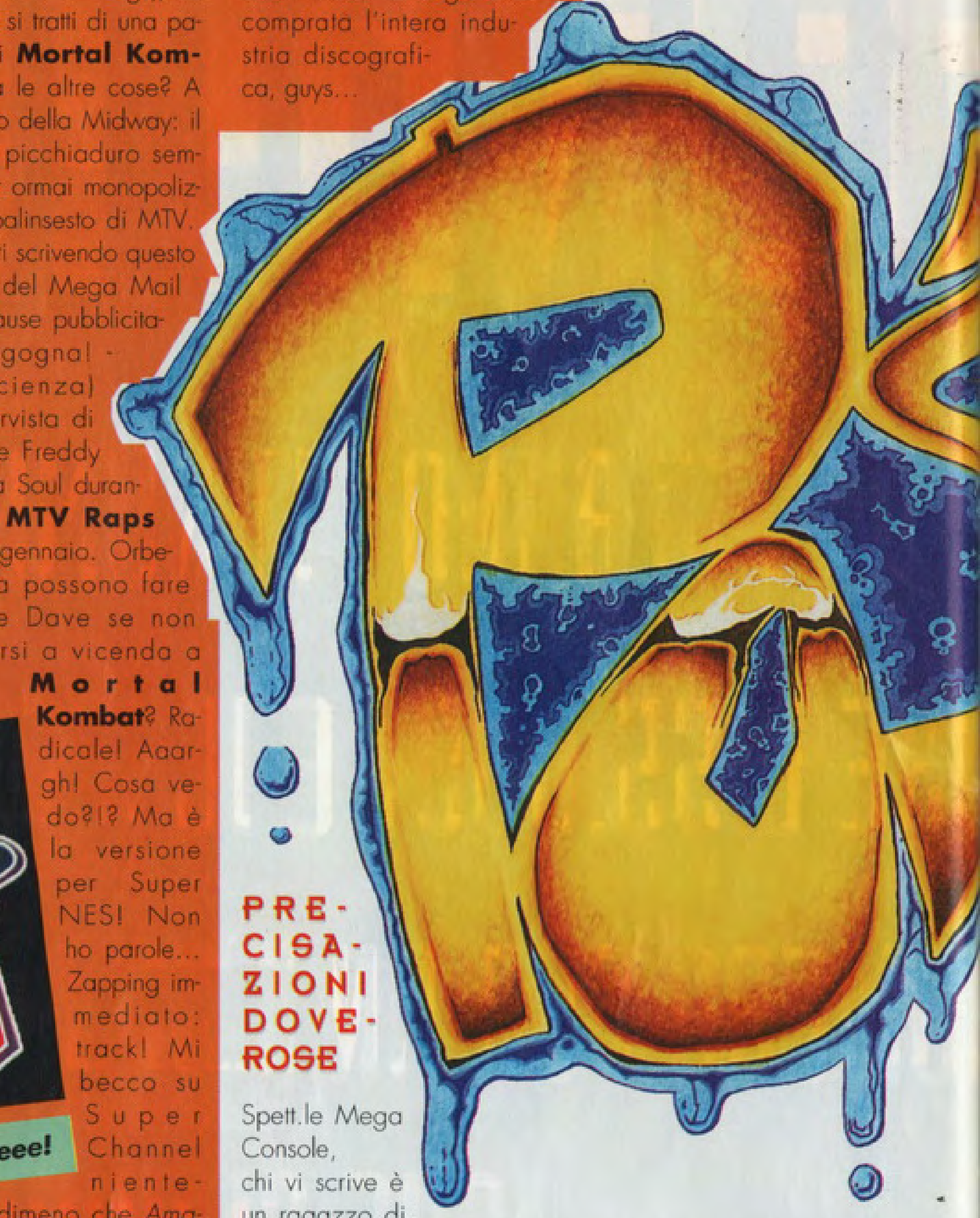
In momenti come questo viene spontaneo chiedersi per quale motivo nell'ultimo video degli U2, *Stay (Faraway, So Close)*, faccia capolino per un paio di nanosecondi un bel Game Gear. D'altronde Bono e The Edge non sono nuovi a interazioni del genere: nello ZooTV tour avevano utilizzato scene tratte da **Super Battletank**, il simulatore bellico della Absolute. Che dire poi del recente clip dei sempreverdi Pet Shop Boys, *I wouldn't normally (Do this kind of things)*, se non che si tratti di una parodia di **Mortal Kombat**, tra le altre cose? A proposito della Midway: il celebre picchiaduro sembra aver ormai monopolizzato il palinsesto di MTV. Sto infatti scrivendo questo numero del Mega Mail tra le pause pubblicitarie (vergogna! - ndCoscienza) dell'intervista di Fab Five Freddy ai De La Soul durante **Yo! MTV Raps** del 22 gennaio. Orbene cosa possono fare Mase e Dave se non scannarsi a vicenda a **Mortal Kombat**? Radicale! Aaargh! Cosa vedo?!? Ma è la versione per Super NES! Non ho parole... Zapping immediato: track! Mi becco su Super Channel nientepopòdimeno che *Amazing*, l'ultimo di quei tarpani di gomma degli Aerosmith... Sembra un gioco a finestre per Mega CD, che so, tipo **C+C Music Factory**... Subliminale: la Sega si è comprata l'intera industria discografica, guys...



MTV in full effect, boyeee!



De la Soul: Ego Trippin' with Mortal Kombat



PRECISAZIONI DOVEROSE

Spett.le Mega Console,
chi vi scrive è un ragazzo di quasi 24 anni che ha passato la maggior parte del tempo delle guardie fatte sotto naja scaricando Duracell con il Game Gear, e che ha finito giochi come **Sonic, Sonic 2, Taz-Mania, Donald Duck** proprio durante le anzidette guardie. Da un anno ho finito la mai troppo odiata naja, ma il Game Gear non l'ho affatto appeso al chiodo, anzi!
Piuttosto sono molto contento di trovare in edicola riviste dedicate alle console di casa Sega, e qui devo fare una puntualizzazione doverosissima, e non credo che sarò l'unica ad avervela fatta: quando siete usciti in edicola, era già esposto dal mio edicolante il quarto numero di una rivista nota come Sonic (vi dice niente il nome?), che, guarda caso, tratta solo ed esclusivamente di giochi per le console di casa Sega, inframmezzando le recensioni (pochine per la verità, voi da questo punto di vista siete più generosi) con i fumetti ufficiali (secondo me di pochissima utilità, comunque de gustibus...).
Tradotto in soldoni, non vorrei rovinarvi la festa,



ma voi non siete né i primi e, soprattutto, nemmeno gli unici ad occuparvi al 100% dell'universo Sega.

Mitia Bertani

Una personalissima interpretazione di Sonic by Marco Bottarelli



Er... E' vero. Chiedo scusa ufficialmente a nome di tutta la reda agli amici di Sonic. La versione inglese di Sonic è occupata al 99% dai fumetti, e sinceramente non abbiamo letto quella italiana con sufficiente attenzione per notare anche le recensioni. Ehm... Chiediamo pubblica ammenda. Ah, i consigli e i suggerimenti presenti nella seconda parte della lettera sono stati passati all'esame della reda.

PRECISAZIONI OVERDOSE

Finalmente! Era ora che anche in Italia ci si svegliasse (in campo videoludico) con riviste specializzate. Fino ad oggi c'erano solo riviste generiche che, pur di alto livello, non potevano trattare in maniera completa e soddisfacente ogni console. Ma ora ci siete voi! E' inutile che vi dica che apprezzo moltissimo la vostra iniziativa, ma voglio che sappiate che reputo la vostra rivista di ottima qualità. Le recensioni sono ben fatte, le valutazioni equilibrate, nonostante MC sia una rivista di "parte" e i giudizi multipli aiutano moltissimo a farsi un'idea più precisa del gioco recensito. Il rapporto prezzo/qualità/pubblicità è incredibile, visto che il primo è contenuto, il secondo è eccellente e la terza c'è, ma non si vede.

Matteo Streppetti (Fregene)

Marco Sozzi ci propone in esclusiva il ninja della dimensione "n"



*Ringrazio per i complimenti, ma vorrei chiarire un punto che tutta la redazione considera fondamentale. **Mega Console** non è affatto una rivista di "parte". Non **diamo** né daremo mai punteggi elevati ai giochi che recensiamo solo perché sono targati Sega. Non barattiamo un 90% a priori per avere un'esclusiva. Come abbiamo scritto nell'editoriale del primo numero, ci consideriamo del tutto indipendenti per quanto riguarda i punteggi e i giudizi che assegniamo. Nessuno, e dico nessuno (distributori, rivenditori, i nostri colleghi britannici etc.), può imporci un giudizio preconfezionato. Se riteniamo che un gio-*

Un Guile più che mai arrabbiato quello di Andrea Galanti...



Mail Flash

Mario Killer: "Quando vedremo un bel gioco di tennis per MD? C'è speranza di vedere **Jimmy Connors Tennis** (uno dei titoli che più invidio al Super NES) anche per il sedici bit Sega?"

*Se ti può fare piacere la Tengen sta lavorando a **Davis Cup '94** compatibile con il Four-Way Adaptor (Sega ED Electronic Arts). Purtroppo la Ubi Soft non ha la minima intenzione di convertire il suo gioiellino per Megadrive, in quanto è impegnata attualmente nella versione 3DO. Too Bad. E' in arrivo anche **Wimbledon Tennis** dalla Sega.*

Paolo Trinca (To): "Vorrei comprare **Sonic CD** per il mio Mega CD. C'è qualche differenza tra la versione americana e quella giapponese (in **Sonic 2** quella giapponese aveva più parallasse, ricordo...)"

I giochi sono identici, ma la colonna sonora della versione giapponese è dieci miliardi di volte più massiccia di quella americana.

Gandalf: "Rileggendo uno degli articoli pubblicati dalle riviste del settore in occasione del lancio del Mega CD, ho appreso che la Sega aveva intenzione di commercializzare una collection digitale di vecchi titoli di successo, tra cui la trilogia di **Phantasy Star**. Che fine ha fatto?"

*Purtroppo è uno dei tanti progetti che la Sega non ha realizzato. Ma la speranza è l'ultima a morire. A proposito, come ti sembra **Phantasy Star IV**?*



*co sia una porcata, gli diamo 30% che piaccia o meno ai diretti interessati. Quindi "di parte" è una definizione che con **Mega Console** non c'entra proprio niente. Fatti risentire, fratello.*

DURAN DURAN

Caro Matteo,
siete grandissimi! Tutti! Vi avevo già scritto per elogiarvi dopo aver letto il numero uno e mi tocca rifarlo dopo aver visto il super speciale su **Sonic 3** e **Virtua Racing** apparso sul numero due che ho appena finito di leggere! Complimenti: non c'è proprio paragone con le altre riviste di videogiochi che ho letto sino ad oggi. Volevo però farvi una tiratina d'orecchie (no, non è il compleanno di nessuno, è un modo di dire). Perché uscite così tardi in edicola? Avevo perso ormai ogni speranza di trovare **Mega** e non ho intenzione di soffrire così a lungo ogni mese. Senza le vostre recensioni come faccio a sapere cosa comprare? A parte questo, vi invito a continuare l'ottimo lavoro. Ora, prima di congedarmi, vorrei fare qualche domanda al mitico MBF:

1) Se dovessi comprare un gioco tra **Virtua** e **Sonic 3**, cosa acquisteresti?
2) Quando uscirà il convertitore Megadrive-Master System?
3) Ho letto che il Saturn sarà incompatibile con il Mega CD e il Megadrive. E' vero?
4) E' più potente il chip della Nintendo (l'SFX) o il chip contenuto in **Virtua Racing**? E' vero che il chip Sega sarà venduto a parte, per giochi futuri?
5) Uscirà **Sim City 2000** per Mega CD?
6) Uscirà **Virtua Formula** per Megadrive?

Ciao

Piero Colonna (Bologna)

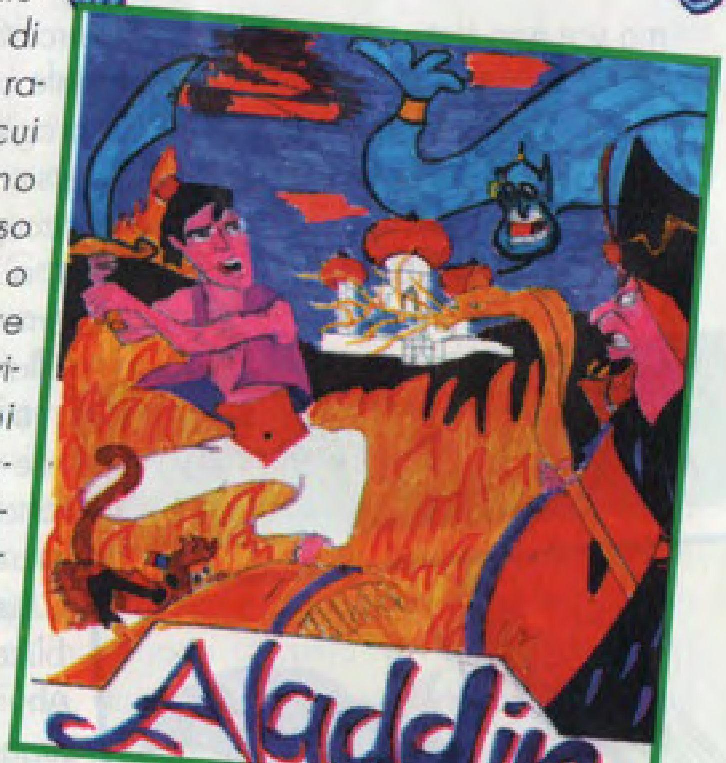
Vai di logo!

Ehi, gente: perché non date fondo al vostro estro artistico inventando un logo o un simbolo, per la rubrica che state leggendo adesso, Mega Mail? Potreste fare, che so due "M" tipo Metropolitana Milanese rosse e bianche, oppure skizzate tipo graffito, oppure... Basta, non dico altro. Potete usare tutte le tecniche che volete. Una sola raccomandazione: niente fogli a quadretto e pastelli a cera... Il resto è a vostra discrezione! Spedite le vostre opere d'arte al solito indirizzo, pubblicheremo i migliori del mese e ne conserveremo poi uno definitivamente!

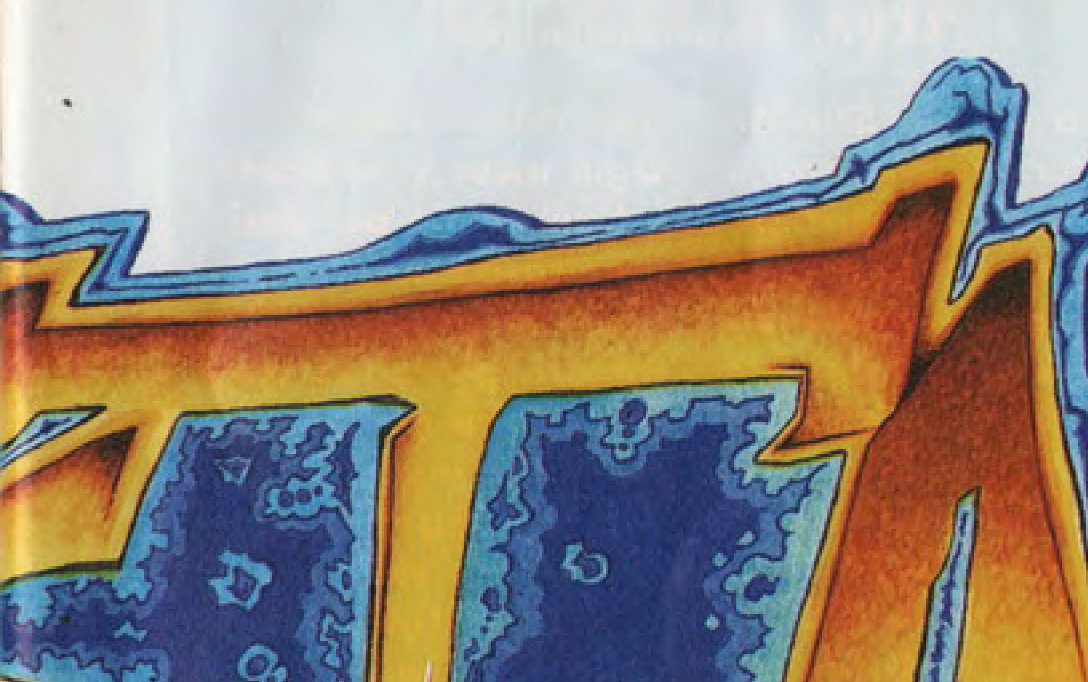








*Grazie per i complimenti, ciccio, fanno sempre piacere. Per quanto riguarda l'uscita della nostra testata: in realtà usciamo fin troppo in anticipo, visto che il numero di marzo di **Mega Console** è stato distribuito alle edicole l'11 di febbraio! La ragione per cui non usciamo nello stesso periodo delle altre riviste di videogiochi è che occorre tempo per realizzare una pubblicazione come **Mega Console**. La nostra politica è quello di presentare ogni mese un materiale assolutamente completo. Come tu stesso hai notato, abbiamo dedicato ben dieci pagine tra **Virtua Racing** e **Sonic 3**,*



senza contare **Bubsy 2**, lo speciale sul CES di Las Vegas, etc. Comunque abbiamo intenzione di anticipare l'uscita della rivista, quindi checkate l'edicola di fiducia o abbonatevi direttamente così risparmiate un sacco di dindi...



1) Io comprerei ***Streets of Rage III****! Scherzi a parte... Hmmm, scelta difficilissima... Direi* ***Virtua Racing****. Già, definitivo.*

2) Se ti riferisci all'aggeggio che ti permette di utilizzare le cartucce del Master System su Megadrive, è già in vendita da secoli nei migliori negozi di videogames.

3) Purtroppo sì.

4) Come avrai potuto evincere dal reportage su ***Virtua Racing****, l'SVP (Sega Virtua Processing) è nettamente superiore al chip SFX sviluppato dalla Argonaut, ma costa anche parecchio di più. Il chip della Sega ha una velocità di 23 Mhz contro i 10 Mhz dell'SFX. Se prendiamo come unità di misura i MIPS (Milioni di Istruzioni al Secondo), il risultato non cambia: SVP: 23 MIPS, SFX: 10 MIPS. Il chip inserito in* ***Virtua Racing*** *è in grado di muovere un numero di poligoni compreso tra 300 e 500, mentre quello Nintendo non più di 120. Per quanto riguarda la notizia relativa alla commercializzazione del solo chip SVP, non ha ancora trovato conferma ufficiale...*

5) No, e non è nemmeno disponibile il primo ***Sim City****. Maledetti.*

6) Non ho parole: non hai ancora giocato a ***Virtua Racing*** *e già aspetti il seguito? Mai contenti...*

TALKIN' HEADS

Cara redazione,
Leggendo la recensione di **Eternal Champions**, ho riscontrato delle informazioni sbagliate, come, ad esempio, il fatto che quando si è sconfitti dal computer bisogna ricominciare tutto da capo, mentre in realtà si torna indietro solo di due match. Se si è quindi all'ottavo personaggio, si torna al sesto e non daccapo, come avete detto voi.



Per quanto riguarda la difficoltà vi posso dire che in una settimana sono riuscito a finirlo con un personaggio, Blaze, senza giocarci troppo, visto che lavoro.
Ho letto che vi piacerebbe conoscere che cosa ci è piaciuto e cosa invece non ci è piaciuto del primo numero, quindi vorrei dire che le news sono ben fatte, mentre le recensioni sono brevi e non trattano affatto del lato tecnico del gioco e si prolungano troppo nella trama. Le foto sono belle, ma lo sfondo delle pagine impedisce, a volte, la lettura. Condivido il vostro metro di valutazione, che non dev'essere mai troppo generoso.
Spero che la vostra rivista non sia diretta ad un pubblico troppo giovane (io ho 19 anni).
E ora, vorrei porvi qualche domanda:

1) Con l'avvento delle nuove console, i giochi verranno divisi in fasce d'età?
2) Ho letto che il Saturn potrà usare CD riscrivibili. Questo non faciliterà la pirateria?

Parliamone

Ci interessa conoscere la vostra opinione su una serie di argomenti che approfondiremo nei prossimi numeri. Dateci sotto:



*** Cosa ne pensate del Saturn?**

*** Il Mega CD è condannato oppure il meglio deve ancora venire?**

*** Ha fatto bene la Sega a istituire un rating-system?**

*** Mentre la Sega si scatena lanciando periferiche e aggeggi vari (Activator, Sega VR, Multi-Mega etc.) ogni dieci minuti, la Nintendo tace. Avrà un asso nella manica, oppure è nel panico più totale?**

*** Cosa ne pensate dei prezzi dei videogiochi? Sono giustificati o esagerati? Che siano rivestiti d'oro 'sti chip?**

*** Cosa invidiate al Super NES?**



MEGAMAIL

3) Quanto tempo resterà ancora competitivo il Mega Drive?
4) Uscirà anche per Megadrive un gioco su **Ken Shiro**?

Saluti a tutta la redazione

Carlo Tramontana

Wall Street

Volete vendere le vostre cartucce? Comprare qualche gioco a metà prezzo? Scambiare Eternal Champions per Streets of Rage II? Da oggi potete farlo! Scrivete o faxate i vostri annunci a Wall Street, la nostra rubrica di annunci, indicando l'oggetto che avete intenzione di vendere, scambiare, comprare, il vostro nome, il numero di telefono (con il prefisso). Il testo dell'inserzione non deve superare le 25 parole:

WALL STREET
Mega Console
Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 Milano

*La versione di **Eternal Champions** che abbiamo recensito presentava il fastidioso inconveniente che Simon ha diligentemente riportato nella recensione. Fortunatamente, la versione definitiva, come tu giustamente ha scritto, non obbliga a tornare all'inizio del gioco. Ed è chiaro che in questo secondo caso, il gioco è molto più facile da terminare... Grazie per le critiche e i suggerimenti: come avrai notato negli ultimi numeri stiamo modificando l'impostazione delle recensioni e lavorando sulla grafica.*





*1) La Sega ha già stabilito un rating-system. Per maggiori informazioni, vedi **Mega Console** 2.*

2) Già, è anche la nostra opinione. Il motivo della scelta di usare CD riscrivibili dipende dal fatto che in questo modo sarà possibile downloadare i giochi direttamente dal Sega Channel e salvarli su disco compatto. Pare che la Sega stia sviluppando dei filtri e delle protezioni digitali simili a quelle sperimentate con successo dalla Sony per il DAT.

3) Almeno due anni: ha un parco macchine istallate troppo vasto perché la Sega decida di abbandonarlo così repentinamente... E non dimentichiamo che si tratta del 16-bit più venduto del mondo!

*4) E' già disponibile l'obbrobrioso **The Last Battle**, ma se ti piace Ken Shiro, leggi il manga o buttati sul cartone animato, visto che tutti i videogiochi basati sul celebre personaggio di Bronson e Tetsuo Hara sono pessimi.*

Prego, accomodatevi

Ciao a tutti. Scusate l'interruzione, ma mi scappava. Innanzitutto vi ringrazio per come state rispondendo alle nostre richieste: abbiamo ricevuto moltissimi suggerimenti e consigli per migliorare Mega Console e stiamo già lavorando ad alcuni progetti che speriamo di concretizzare al più presto. Le vostre opinioni contano molto più di quello che possiate pensare. Anche se non pubblichiamo tutto quello che riceviamo (sarebbe impossibile!), leggiamo tutto quello che il postino infila nella casella o che il nostro fax erutta ogni cinque minuti.
Ogni mese ci sediamo ad un tavolo per decidere cosa fare per rendere Mega Console ancora più spaziale, ed è allora che tiriamo in ballo i vostri consigli. Per questo non posso che rinnovare l'invito a tutti voi a scriverci cosa vi piace e cosa non vi va della rivista che state leggendo. Tra qualche mese prepareremo un super questionario per capire esattamente cosa pensate di Mega, ma se fin d'ora ci date una mano, insieme possiamo fare grandi cose.

MBF

CULTURE CLUB

Carissima redazione di **Mega Console**,
Sono un possessore di Megadrive II da circa due mesi e sono molto soddisfatto delle sue prestazioni. Ora passiamo alle domande:

1) Che voto dareste a **Shining in the Darkness**, un RPG con grafica mitica?
2) Mi consigliereste **TMNT: Tournament Fighters**? Perché non lo recensite?
3) **Eternal Champions** non mi pare un granché, vero?
4) **Street Fighter II** o **Mortal Kombat**?
5) Com'è **X-Men**?
6) Uscirà mai in Italia **Sazan Eyes** per MD?

A questo punto non mi resta che salutarvi e, mi raccomando, continuate così!

Manuel Muccio (Milano)

*1) 80%. E' già uscito il seguito, **Shining Force** che è più vario, ed è ormai imminente **Shining Force II**. Tra tutti, comunque preferisco **Landstalker**.*
2) No, è sempre la solita sbobba. E' già uscito mesi fa quindi non lo recensiremo. Personalmente gli darei 63%.
3) No, è un buon picchiaduro. Un gioco da 81%, non di più.
*4) **Streets of Rage III**.*
5) Mediocre.
6) Ne dubito.

SCRIVETE A:
MEGA MAIL
MEGA CONSOLE
Via Edolo, 29
20125 Milano
West Europe

O FAXATE ALLO:
02/66981159

ESCLUSIVO!
SATURN: 32-BIT CHE CAMBIERANNO IL MONDO!

Dite la verità: non avete le scatole piene di leggere qua e là voci, rumori, notizie non confermate sul Saturn? Beh, noi sì. Per questo abbiamo sguinzagliato i nostri segugi, capitanati dal mitico Richard Leadbetter, per scoprire tutta la sacrosanta verità sul mostro a 32-bit della Sega. This is gonna be COOL...

Alla fine, è ufficiale. La Sega ha annunciato il lancio di una console a 32-bit denominata Saturn. E' radicale. E' distruttiva. E noi l'abbiamo vista. Saturn è il passo avanti che tutti stavano aspettando in termine di alta tecnologia applicata al divertimento elettronico. Niente di quello che è presente oggi sul mercato vale la metà della console Sega. Nemmeno la 3DO. Figuriamoci il Jaguar. Il mostro della Sega è veramente in grado di emulare perfettamente tutti i coin-op più incredibili del colosso nipponico. Già, conversioni perfette, tipo Neo Geo per intenderci, solo molto più sofisticate in quanto a grafica, sonoro e giocabilità. Mentre la Nintendo cincischia con demo risibili e promesse mai mantenute (CD-ROM, Gameboy a colori, etc.), la Sega ha pronta LA macchina che rivoluzionerà il mercato. Il Saturn è una console CD-ROM che... come dite? Temete che i tempi di accesso siano lunghi e insopportabili? No, gente, avete sbagliato canale: l'accesso al disco è incredibilmente veloce (superiore a quello della 3DO, Amiga CD 32, Pc Engine Duo, Mega CD e

I GIOCHI

Ben quattro titoli sono praticamente completi e verranno lanciati nel novembre del 1994, contemporaneamente all'uscita della console. Allora ne saranno disponibili almeno altri sei, e si tratta di grandissimi giochi da bar, trasposti in maniera fedele per Saturn. La Sega è perfettamente consapevole che per vendere una macchina occorre software di ottima fattura (cosa che né Commodore, né Atari, né 3DO sembrano aver capito) e dopo il mezzo-flop del Mega CD ha imparato la lezione: solo software d'eccezione! La Sony sarà uno dei principali sviluppatori e, dalle prime indiscrezioni, è già riuscita ad ottenere risultati superiori a quelli degli stessi programmatori Sega! La Sega of Japan sta intanto lavorando a diversi titoli, tra cui segnaliamo:

Daytona	Sportivo
Outlanders	Azione
Record of Lodoss War	RPG
SegaSonic	Platform
Star Wars	Sparatutto
Super Soccer	Sportivo
Virtua Fighters	Picchiaduro
Virtua Racing	Sportivo
Virua Formula	Sportivo



SATURN





VIRTUA FIGHTERS





Aaaargh! E' lui, è Virtua Fighters. E' sul Saturn. E' fantastico. Lo voglio!

No, non avete bisogno di un paio di occhiali. Questa è la foto di **Virtua Fighters** per Saturn. No, non il coin-op. Ho potuto vedere il gioco in azione e vi posso assicurare che è semplicemente definitivo. Il gioco è virtualmente identico al gioco da sala (no, niente trucchi o cavi connessi a coin-op, a Quadra o a Silicon Graphics ultracostosi, soluzioni già adottate alla berlina dalla 3DO in occasione della presentazione della macchina, un anno fa: questa è tutta farina del sacco del Saturn). Volete grafica super definita, super realistica, i migliori poligoni mai visti su schermo? Fratelli, l'avete. Anzi, l'avrete. Tra pochi mesi.



SATURN SOCCER

Saturn Soccer è un altro dei videogiochi a 32-bit molto atteso. Cosa ne penso? E' C-E-N-O-B-I-T-I-C-O!!! Queste immagini purtroppo non rendono giustizia alla migliore simulazione calcistica mai vista! Dimenticatevi di **Super Side Kicks** (Neo Geo), **Super Cup Soccer** (coin-op), etc., qui gente si sta parlando di un videogioco totalmente poligonale, così incredibile che i poligoni non sono nemmeno riconoscibili. Il



campo e i giocatori sono completamente renderizzati il che rende l'azione estremamente realistica. Ci sono miliardi di prospettive e inquadrature differenti, ombreggiature, animazioni da premio oscar... Mio!

PLATFORM A 32-BIT!

Vabbé, lo ammettiamo: in questo caso la qualità delle foto lascia molto spazio all'immaginazione...



Non è finita qui: eccovi una delle primissime immagini di un platform massiccio di netto! Controllate un robottino animato in maniera splendida, attraverso una serie di scenari apocalittici. Prendete **Flashback**, mixatelo con **Another World** e un Rotoscape definitivo... Poteri della tecnologia: come trasformare un semplice gioco di piattaforme in un capolavoro di grafica! I fondali tridimensionali sono interamente generati dalla macchina e sono qualcosa che difficilmente si può descrivere con delle semplici parole. Dopo aver visto roba del genere, comunque, abbiamo avuto la conferma che la Sega ha tra le mani un siluro che può affondare tutti i rivali.

tutte le piattaforme CD-ROM sul mercato). Cicca cicca. Il lettore CD-ROM del Saturn vanta una quadruplice velocità capace di caricare qualcosa come 600k di dati in un secondo! Impressionante. La macchina inoltre incorpora tre o quattro megabyte di memoria cache per il CD (non è ancora certo se alla fine il Saturn ne incorporerà quattro o tre, dipende dalle decisioni della Sega).
La parola chiave di questa console è la tecnologia RISC su cui è basata: RISC sta per Reduced Instruction Set Chip e, detto in termini accessibili, significa che il processore centrale del Saturn è in grado di operare ad una velocità nettamente superiore ai chip presenti nella maggior parte delle macchine da gioco attuali. Ridotto ai minimi termini: vedremo presto giochi così sofisticati che non ve li immaginate neppure. Molti hanno vaneggiato o formulato ipotesi fantasiose a proposito di questa fantastica macchina. **Mega Console** è in grado di presentarvi le foto dei primissimi giochi. Ne abbiamo visti ben quattro, e vi assicuriamo che vanno al di là dei vostri sogni più proibiti. Considerate questo speciale come un semplice antipasto. Le cose migliori potremo mostrarvele già a partire dal prossimo numero. Fatevi un favore: continuate a leggere!

PIU' SOFISTICATO DEI COIN-OP!
La Sega ha sviluppato una serie di tecnologie di base che utilizza nella realizzazione dei suoi fantastici coin-op. Qualche anno fa, lo stato dell'arte era rappresentato dal System 32, che possiamo ritrovare in giochi come **Rad Mobile**. Ma tale sistema si è dimostrato drammaticamente incapace di gestire un numero elevato di poligoni ed animarli in maniera sufficientemente fluida, e così, per creare **Virtua Racing,** la Sega ha rivoluzionato il System 32 fino a giungere alla creazione di un nuovo "motore" hardware denominato Model 1. Le sue potenzialità sono sotto gli occhi di tutti: **Virtua Racing** (che può visualizzare ben 180.000 poligoni su schermo) e **Virtua Fighters** sono stati sviluppati sulla base del Model 1. Poi è arrivata la Namco. Già, con quel favoloso coin-op, **Ridge Racer**, ha messo nell'angolino persino **Virtua Racing**. L'engine del coin-op dei creatori di **Pac-Man** è chiamato System 22. Brutto colpo per la Sega, direte voi. Er, not quite. La grande "S" ha recentemente lanciato il Model 2, le cui caratteristiche tecniche sono superiori a quelle del motore hardware Namco. Il Model 2, sviluppato insieme all'americana GE (General Electric) è stato sfruttato per creare **Daytona Racing** (vedi box), e... già, il Saturn. La console definitiva.

PERCHE' SATURN?
Pare che la Sega abbia deciso di battezzare Saturn la nuova console in quanto Saturno è il sesto pianeta del sistema solare e la console a 32-bit è la sesta macchina da gioco realizzata dai giappo. La strategia è chiara: la Sega vuole conquistare l'Universo!

MA SEI UN DRAGO!



Da quanto abbiamo potuto vedere, il Saturn è in grado di elaborare complesse animazioni tridimensionali praticamente "al volo", sfruttando l'incredibile tecnologia che ne sta alla base. Se non siete in grado di vedere alcun poligono nelle immagini qui a fianco è solo perché il texture mapping che il Saturn elabora grazie agli appositi chip di cui è dotato può creare scenari assolutamente realistici. Capite, non è più grafica... E' qualcosa di reale... Virtualmente tangibile... The Real Thing... In questo gioco potete controllare un drago volante che vola su un paesaggio realizzato con un impressionante treddì. Mai visto nulla di simile...



IN PILLOLE

* La Sega potrebbe decidere di commercializzare una versione CD e una CD+Cartuccia, ma quest'ultima possibilità sembra poco probabile.

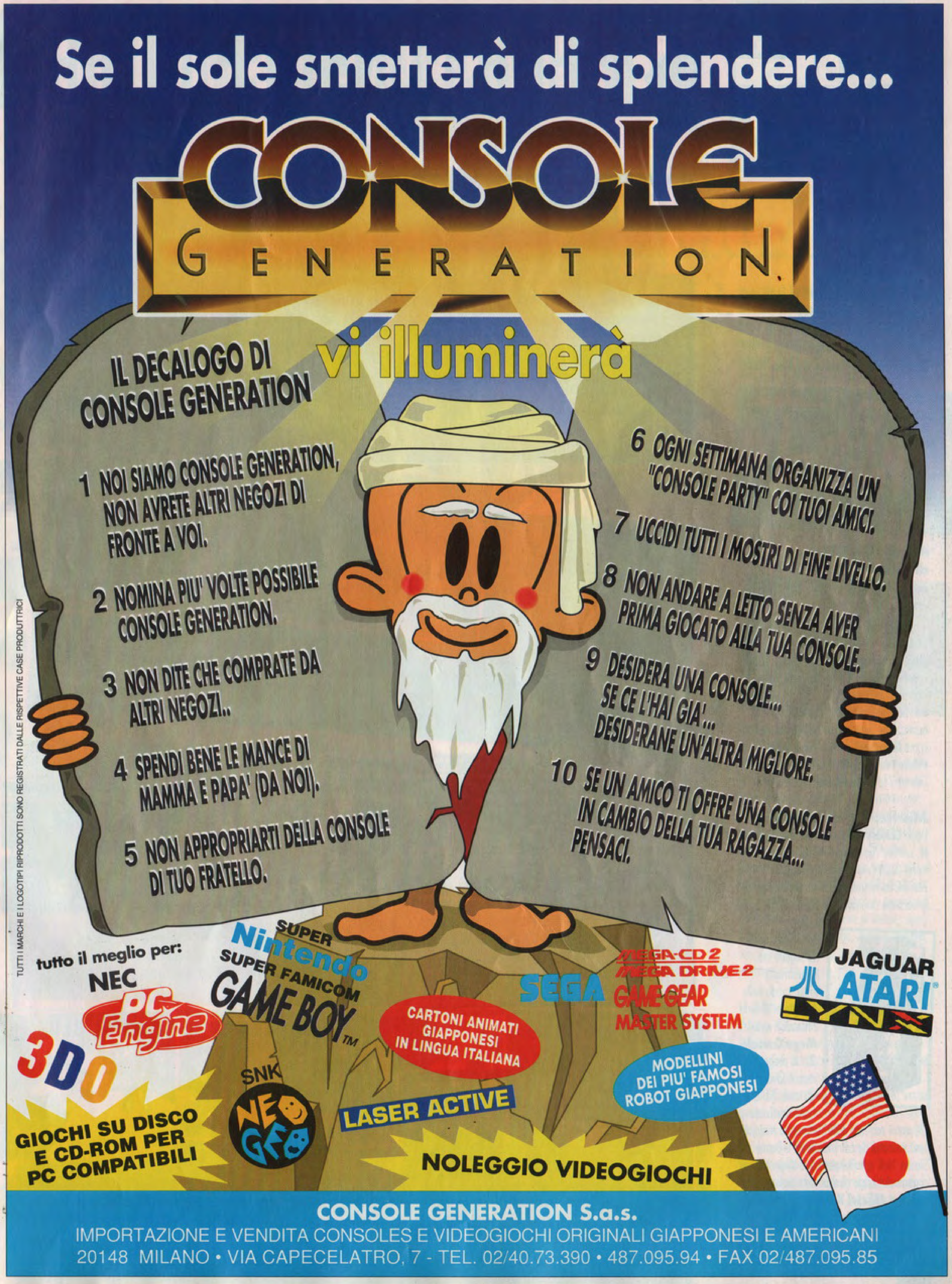
* Il Saturn sarà incompatibile con il software per Mega CD e Megadrive. Purtroppo è ufficiale.

* Sapete quale sistema di sviluppo utilizzano i programmatori Sega per realizzare giochi per Saturn? Silicon Graphics! Nintendo: oltre il danno, la beffa...

SATURN: SCHEDA TECNICA

Potete considerare i dati che seguono praticamente definitivi, almeno così ci ha assicurato la Sega:

Processore: Hitachi SH7032 Risc
Velocità: 27.7 Mhz
Chip Ausiliari: 6, dei quali un chip che si occupa dell'animazione degli sprite, un altro della grafica poligonale (texture mapping, shading, anti-aliasing)
Memoria: 3 Mb Ram - 3/4Mb cache per il CD-ROM
Colori su schermo: 16.7 milioni
Formato schermo: 16:9 compatibile, MPEG opzionale
Animazioni: 24 milioni di pixel al secondo
Sonoro: 32 voci PCM + FM
Compatibilità MPEG: Sì
Data di uscita: Novembre 1994 (in Giappone), primi mesi '95 USA
Prezzo: circa 500 mila lire


Se il sole smetterà di splendere...
CONSOLE GENERATION
vi illuminerà
IL DECALOGO DI CONSOLE GENERATION
1 NOI SIAMO CONSOLE GENERATION, NON AVRETE ALTRI NEGOZI DI FRONTE A VOI.
2 NOMINA PIU' VOLTE POSSIBILE CONSOLE GENERATION.
3 NON DITE CHE COMPRATE DA ALTRI NEGOZI..
4 SPENDI BENE LE MANCE DI MAMMA E PAPA' (DA NOI).
5 NON APPROPRIARTI DELLA CONSOLE DI TUO FRATELLO.
6 OGNI SETTIMANA ORGANIZZA UN "CONSOLE PARTY" COI TUOI AMICI.
7 UCCIDI TUTTI I MOSTRI DI FINE LIVELLO.
8 NON ANDARE A LETTO SENZA AVER PRIMA GIOCATO ALLA TUA CONSOLE.
9 DESIDERA UNA CONSOLE... SE CE L'HAI GIA'... DESIDERANE UN'ALTRA MIGLIORE.
10 SE UN AMICO TI OFFRE UNA CONSOLE IN CAMBIO DELLA TUA RAGAZZA... PENSACI.
TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI
tutto il meglio per:
NEC PC Engine
SUPER Nintendo
SUPER FAMICOM
GAME BOY™
SEGA
MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
JAGUAR
ATARI®
LYNX
3DO
CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA
MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI
SNK NEO GEO
LASER ACTIVE
GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
CONSOLE GENERATION S.a.s.
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

Flash

Blockbuster invade l'Italia!

YEEES! Finalmente qualcuno ha deciso di tirare fuori l'Italia dalla preistoria videoludica! Infatti la Blockbuster Ent., compagnia americana che gestisce una delle più grandi catene di negozi specializzati in videocassette e videogiochi del mondo, sta per aprire qualcosa come oltre 200 punti vendita in tutta l'Italia, grazie ad un recente accordo che la società ha stretto con i grandi magazzini Standa. I primi punti Blockbuster saranno aperti in primavera a Milano e nel Nord Italia, a seguire nel resto della penisola. Due motivi di giubilo: in America e in Inghilterra, Blockbuster ha intrapreso la lodevole iniziativa di noleggiare cartucce e videogiochi (epocale la lotta che ha combattuto e vinto contro la Nintendo, sul finire degli anni '80). Speriamo che questo si ripeta anche in patria, sebbene proprio in questi giorni (inizio di febbraio, Ndt), è stata varata una legge contro il noleggio dei Compact Disc. Butta male...

Secondo: questo evento potrebbe segnare l'inizio dell'agognata colonizzazione estera del mercato videoludico italiano, ancora oggi ampiamente sottovalutato. Ricordiamo infatti che l'Italia è l'ultimo paese dell'Europa Occidentale in cui sono due sussidiarie (Giochi Preziosi e Gig) a distribuire i prodotti Sega e Nintendo. Non aggiungiamo altro...

L'arrivo di Blockbuster inoltre potrebbe segnare l'inizio della fine del dominio pressoché incontrastato del mercato parallelo, tutt'oggi molto più sviluppato (e spesso molto più efficace) di quello ufficiale. Staremo a vedere...

Cartoni Animati e Cartoni in Faccia

Lo scorso dicembre è stato lanciato in Giappone una serie animata intitolata **Battle Spirits: Ryuko No Ken**, tratto



Art of Fighting è diventato un cartone animato. Chi l'avrebbe mai detto, eh?

direttamente dal celebre picchiaduro SNK **Art of Fighting**. E' previsto una versione per laser disc che sarà commercializzata a maggio. I CD video nipponici sono difficili da reperire in Italia, se non nelle videoteche ultraspecializzate in animazione giapponese, manga e anime, come Nipponya (via Melchiorre Gioia 77, Milano tel: 02/6899336) o Hunter (via Colvart 34, Bologna). Let's give a try!

Motherf***in' Kombat

Dopo **Double Dragon** e **Street Fighter II**, sembra che dovremo sorbirci un altro film tratto direttamente da un picchiaduro... La Trimark ha acquistato i diritti per realizzare la versione cinematografica del celebre gioco targato

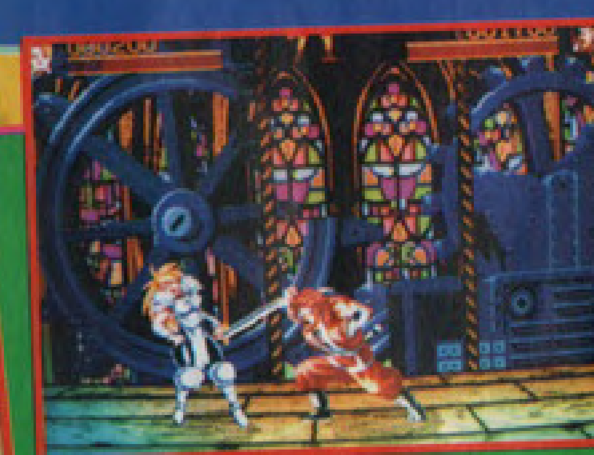


Bally/Midway, il cui seguito sta letteralmente impazzando nelle sale giochi di tutto il mondo (vedi **Mega Console 2**). Al progetto stanno lavorando gli stessi tizi che ci hanno deliziato (?) con i vari film delle Tartarughe Ninja, e sarà prodotto da Larry Kasanoff e Danny Simon. Non è finito, perché la Virgin ha commercializzato qualche settimana fa il singolo di **Mortal Kombat**, una track techno disgustosa quasi quanto lo spin-off

WORLD HEROES II

Console: Megadrive
Casa: Takara
Genere: Picchiaduro
Giocatori: 1/2
Uscita: Aprile





Eccovi le prime foto dell'ennesimo picchiaduro Takara, convertito direttamente dalla versione Neo Geo. Cosa possiamo dire? Già l'originale non era niente di eccezionale e dopo l'uscita di **Street Fighter 2 - SCE** e di **Eternal Champions** sarà veramente difficile trovare spazio sullo scaffale per metterci un altro picchiapicchia... Ma l'ultima parola spetta alla recensione che troverete prossimamente su queste pagine! Tra l'altro vi farà piacere sapere che la SNK sta lavorando al terzo episodio di **World Heroes**, ribattezzato **World Heroes Jet** (Neo Geo). Staremo a vedere...

POPEYE

Console: Megadrive
Casa: Technos
Genere: Platform
Giocatori: 1
Uscita: Giugno







Il celeberrimo marinaio mangia-spinaci è stato nuovamente coinvolto controvoglia in un triste videogioco dagli ameni programmers della Technos... Si tratta di un platform per Megadrive che sembra tutt'altro che eccezionale. Anzi, è proprio bruttino. Tranquilli, abbiamo visto solo la versione non definitiva e siamo certi che i programmatori risolveranno quei due o tremila problemi che affliggono **Popeye**. Il che significa che lo rifaranno da capo...







LUNAR 2: ETERNAL BLUE

Console: Mega CD
Casa: Game Arts
Genere: RPG
Supporto: CD
Uscita: Maggio
Giocatori: 1/4

Se flippate a pagina 72, potete leggere la recensione completa del migliore RPG della storia per Mega-CD. Fatto? Bella lì. Sbrigatevi a comprarlo (e a finirlo) perché tra qualche mese potrete mettere le mani sul suo seguito, intitolato **Lunar 2: Eternal Blue**. Come potete vedere dalle foto, la grafica è stata incredibilmente migliorata e le dimensioni del gioco sono praticamente triplicate. Spettacolari le scene animate tra un livello e l'altro! **Megarace**, **Tom Cat Alley**, **F1 Championship**, **Lunar 2**: il 1994 sarà l'anno d'oro del CD-ROM Sega, finalmente!

Mystical Quest Starring Mickey Mouse

Console: Megadrive
Casa: Capcom
Genere: Platform
Supporto: Cartuccia
Giocatori: 1
Uscita: Aprile





Finalmente convertito per Megadrive uno dei migliori platform della Capcom, finora disponibile solo per SNES. Come potete vedere dalle foto, la versione Sega non ha perso nulla dell'originale, ma mantiene una grafica eccellente ed un'animazione da cartone animato. L'unico difetto di **Mickey Mouse** era la sua incredibile facilità: ci auguriamo che la versione Megadrive sia invece più impegnativa. Sennò facciamo manifestazione!





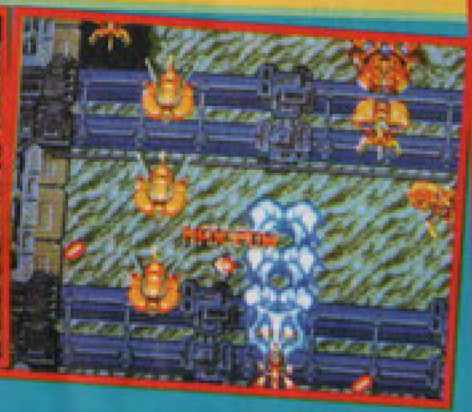

METAL FANGS

Console: Megadrive
Casa: Sega
Genere: Azione
Supporto: Cartuccia 4 Mbit
Giocatori: 1-2
Uscita: Imminente

Dopo una lunghissima gestazione (Metal Fangs sarebbe dovuto uscire qualcosa come due anni fa), la simulazione di corsa futuristica sulla falsariga del miticissimo L.E.D. Storm è ormai terminata. Cosa possiamo dire? Fantastica la fisionomia dei vari personaggi (vedi foto): alcuni sembrano la controparte elettronica di cantanti famosi (Madonna, P.I.L., Robert Smith dei CURE, etc.). Lo stile grafico di alcune schermate ricorda vagamente quello dei Bitmap. Scopo del gioco? Vincere delle gare massacranti pilotando veicoli ultro-carenati: power-up e armi bonus a profusione! Se il titolino (4 Mbit) Sega si rivelasse giocabile quanto Micro Machines avremo un Nitro (Psygnosis, Amiga) all'ennesima potenza anche per MD! La recensione sul prox numero.

GRINDSTORMER

Macchina: Megadrive
Casa: Tengen
Genere: Sparatutto
Supporto: Cartuccia 8-Mbit
Giocatori: 1
Uscita: Aprile


Fenomenale! Era da troppo tempo che non vedevamo uno sparaspara a scorrimento verticale per Megadrive di simile fattura! L'azione di gioco è veramente frenetica e furiosa, e la grafica in certi punti fa vergognare persino quella di titoli molto più osannati da parte della critica come **Raiden** per Jaguar. Vi era piaciuto **Slap Fight**? **Robo Aleste**? Dimenticatevene! Il gioco vanta miliardi di power-up, armi e strumenti di devastazione vari... Un mito! More info soon...





EXO SQUAD

Console: Megadrive
Casa: Playmates
Genere: Picchiaduro/Sparatutto
Supporto: Cartuccia
Giocatori: 1/4
Uscita: Giugno

Exo Squad, versione interattiva di una serie animata che ha riscosso un ottimo successo in America, è un vastissimo picchiaduro che include numerose sezioni sparatutto. Potete selezionare uno tra i quattro ExoTroopers disponibili. Vi starete chiedendo: "Che cos'è un dannato ExoTrooper?". Eazy-E, Eazy-E, Eazy-E, non è altro che uno pseudo-mech robotico semovente che sembra uscito da Aliens-Scontro Finale. Più confusi di prima? Poco casino, guardate le foto e capirete senz'altro. **ExoSquad** vanta la bellezza di cinque mondi suddivisi in una caterva di livelli, animazioni ultra-realistiche e tutta quella violenza digitale che l'Ovetto Kinder, nonostante tutto, non può ancora darvi.

Flash

musicale di **Tetris** (ma dai che era passabile e piaceva anche a te... - Ndr). E non è ancora finita, perché la Midway sta trattando i diritti di **MK** per farne una serie animata...
Parliamo di videogiochi: la versione per Mega CD dovrebbe uscire per la fine di marzo, mentre per **Mortal Kombat 2** (MD) dovremo aspettare sino a settembre (meno male che coin-op e versione da sala dovevano uscire contemporaneamente!)

Mortal Kombat 2 Lo Voglio Io!

Grandi manovre a San Mateo, California, quartier generale dell'Electronic Arts Il



colosso americano del divertimento elettronico si appresterebbe infatti a lanciarsi nell'universo delle licenze. La EA intende acquistare i diritti dei coin-op di successo per convertirli direttamente per piattaforme quali 3DO, Megadrive e Super Nes. Tra i giochi che l'EA sta tentando di strappare alla concorrenza c'è **Mortal Kombat 2**, che l'Acclaim era ormai certa di avere in mano, e **Judge Dredd**, il coin-op che la Midway sta sviluppando in previsione dell'high-budget (70 milioni di dollari, circa 110 miliardi di lire) movie, **Judge Dredd**, con Sylvester Stallone, previsto per il prossimo anno.

Il Mega CD diventa un Neo Geo!

No, non stiamo parlando di un nuovo e improbabile adattatore, ma delle conversioni di giochi SNK previsti per il nostro amato Mega CD. Dopo **Sengoku Densho**, uscito qualche mese fa, sono stati annunciati dei titoli veramente SUGOSI! Qualche esempio? Cominciamo con **Fatal Fury Special**, la versione deluxe di **Fatal Fury 2**; **Viewpoint**, che resta il miglior clone di **Zaxxon** dai tempi di... er, **Zaxxon**, e

MEGA CONSOLE INTERNA

Flash

Samurai Showdown, un beat 'em up a scorrimento orizzontale che definire spettacolare è forse un miccino limitante! Foto e primi commenti a partire dal prossimo numero!

Multi-Mega

I giochi inclusi nella confezione europea del Sega Multi-Mega (CDX) (vedi articolo in queste pagine) saranno **Sonic CD**, **Ecco The Dolphin** e una compilation di vecchi titoli Sega (**Super Monaco GP**, **Golden Axe**, **Revenge of Shinobi**, **Streets of Rage**, **Comlumns**).

Chip e Chop

La Sega starebbe lavorando ad un nuovo chip DSP più potente (e più economico) di quello incorporato nella versione Megadrive di **Virtua Racing**, che, nella fattispecie, è denominato SVP 106P. Sembra che la grande "S" sia intenzionata a sviluppare altri due titoli chippati nel corso del 1994, per mantenere la leadership nel settore 16-bit. Dopo **Virtua Racing** il futuro del Megadrive si prospetta veramente roseo...

WWF

Ovvero **World Wrestling Federation**. La Acclaim sta lavorando ad un nuovo gioco dell'ameno sport per Megadrive e Mega CD che sarà commercializzato a settembre. Sono cose tristi, ma qualcuno doveva pur comunicarvelo...

Non C'è Ma Che Tengen!

Amate gli sparatutto e vi sentite trascurati? Ne avete le scatole piene dei vari cloni di **SF2** e vorreste invece pilotare un astrocaccia nuovo di pacca? No problem, da oggi ci pensa la Tengen ad illuminare la nostra triste esistenza! Oltre a **Grindstormer** (aka **V-5**), di cui parliamo in uno degli innumerevoli box di questa rubrica, la grande "T" (ah, ah, ah... Ehm) sta lavorando a **SWIV**, conversione diretta di un successo della Storm/Sales Curve per SNES (e, prima ancora, per Amiga). Data d'uscita? Giugno. Versioni previste? Megadrive e, forse, Mega CD... Restate sintonizzati se volete saperne di più.









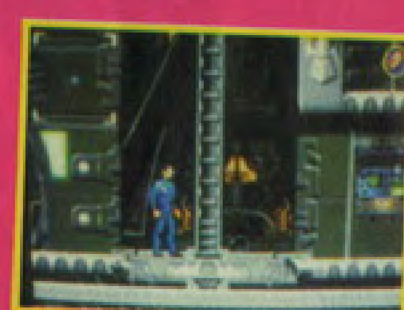
F1 World Championship 1993

Console: Mega-CD
Casa: Sega
Genere: Simulazione Automobilistica
Supporto: CD
Giocatori: 1
Uscita: Aprile

Dopo l'assaggio del mese scorso, eccovi l'anteprima estesa di uno dei titoli più attesi della storia per Mega CD. Ispirato vagamente a **F1 Exhaust Note**, questo **F1 World Championship '93 Heavenly Symphony** è una simulazione automobilistica veramente spettacolare che la Sega ha sviluppato in collaborazione con la Fuji. La grafica è semplicemente sbalorditiva: basta dare un'occhiata al texture mapping a bordo pista per rendersene conto. Il gioco della Sega punta soprattutto al realismo: sono presenti tutti i circuiti della Formula Uno, tutte le squadre originali e tutto il mondo di questo appassionante sport è stato riprodotto con cura davvero maniacale. Non mancano le interviste dopo la gara ai piloti, nonché i commenti degli speaker sportivi. Non mancano rotazioni fulminee e soluzioni grafiche degne del migliore Mode 7. Numerose schermate in Full-Motion Video fanno da corredo ad un titolo che si annuncia veramente epico. A presto la recensione completa!

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

Console: Megadrive
Casa: Playmates
Genere: Platform/Adventure
Supporto: Cartuccia
Giocatori: 1
Uscita: Aprile



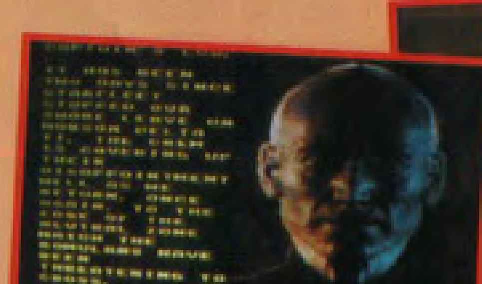
Attenzione attenzione! Amate la fantascienza? In tal caso non dovreste assolutamente perdere **Sci-Fi**, l'unico canale televisivo americano dedicato 24 ore su 24 alla science-fiction: film, telefilm, documentari... Galattico! Come dite? L'America non è dietro l'angolo? No problem, a partire dal prossimo aprile, **Sci-Fi Channel** comincerà a trasmettere in Europa via satellite da Eutelsat... Un buonissimo motivo per comprarsi un bel ricevitore!

Fans di Star Trek, preparatevi a una nuova fantastica avventura! **Deep Space Nine**, la serie sorella di **Star Trek: The Next Generation**, trasmessa in Europa da Sky One (cosa aspettate a comprarvi un'antenna parabolica, gente? Dite basta alla mediocrità delle TV italiane!) è diventata un videogioco grazie ai tizi della Playmates!
Si tratta di un fantastico arcade adventure a scorrimento orizzontale, ispirato direttamente alla serie che in England sta letteralmente spopolando. Ritroverete tutti i protagonisti del serial: Sisko, Kira, Bashir, O'Brien, Dax e Odo, e scusate se è poco. La confezione dovrebbe includere un pupazzetto (o action figure, come dicono negli States) di uno dei personaggi della celebre soap-opera fantascientifica...



STAR TREK: THE NEXT GENERATION

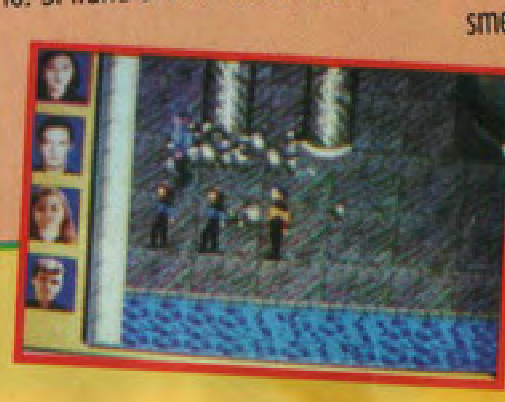
Console: Megadrive
Casa: Sega
Genere: Avventura
Supporto: Cartuccia
Giocatori: 1/2
Uscita: Fine Marzo







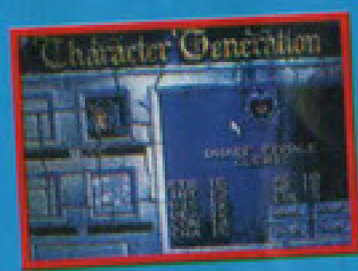
Dopo sei mesi di sviluppo, **Star Trek: the Next Generation** (Sega) per Megadrive è pressoché finito. Si tratta di un arcade che presenta molti elementi strategici e che si ispira all'ottima serie televisiva trasmessa a tarda notte anche da Italia Uno e che ha riscosso un grande successo in America e in Inghilterra. Picard rules...





EYE OF THE BEHOLDER

Console: Mega-CD
Casa: Capcom
Genere: RPG
Supporto: CD
Giocatori: 1
Uscita: Aprile





Eccezionale! La versione per Mega-CD del fantastico gioco fantasy **Eye of the Beholder** è semplicemente epocale! Oltre ad una grafica veramente spettacolare e ad un gameplay di successo, la versione per Mega-CD è resa ancora più massiccia dal favoloso accompagnamento musicale di Yuzo Koshiro (veramente scatenato di questi tempi, vedi **SoR III**). Insieme a **Shining Force II** (Sega) e **Phantasy Star IV** (Sega), si tratta uno degli RPG à la **Dungeon Master** più interessanti fra quelli che abbiamo potuto vedere negli ultimi tempi. Recensione pressoché imminente...



REBEL ASSAULT

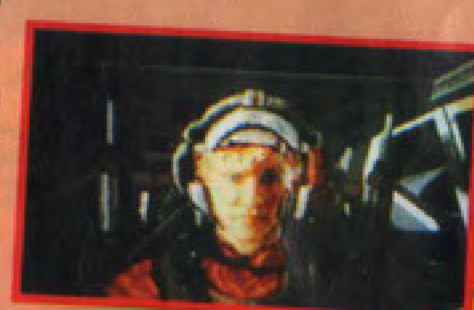
Console: Mega-CD
Casa: Vic Tokai
Genere: Sparatutto
Supporto: CD
Giocatori: 1
Uscita: Maggio







Sciroppatevi le spettacolari immagini dell'attesissimo **Rebel Assault**, sviluppato esclusivamente per Mega-CD. Come potete vedere da queste primissime foto, la versione Sega è una fedele trasposizione del grandissimo gioco LucasArts uscito per PC qualche mese fa. La grafica e la colonna sonora sono semplicemente epocali, ma - per ora - resta qualche dubbio sul metodo di controllo, già poco convincente nella versione originale. Speriamo che la Vic Tokai sistemi quei due o tre difettucci caratteristici della beta version che abbiamo visionato... E' potenzialmente grandissimo.



EDGE 16: AT&T GOES FUNKY!

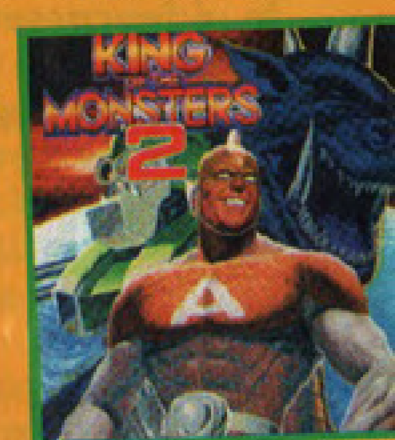
L'AT&T, una delle più importanti compagnie americane del settore delle telecomunicazioni ha presentato allo scorso CES di Las Vegas l'**Edge 16**, una sorta di modem per Megadrive. L'aggeggio vi permette di videogiocare a distanza con un vostro amico, attraverso la linea telefonica. Diverse software house (Sega, Us Gold, Gametek, Acclaim, Electronic Arts, etc.) stanno sviluppando giochi che permetteranno a decine di videogiocatori di interagire contemporaneamente sullo schermo. I primissimi prodotti verrano presentati al prossimo CES di Chicago. L'**Edge 16** sarà in vendita a partire dal settembre del 1994 ed include il modulo voice span che vi permette di parlare al telefono e videogiocare attraverso le linee telefoniche allo stesso tempo! Tra le periferiche previste per l'**Edge 16** si segnala una tastiera che renderà il MD l'equivalente di un terminale Videotel. Telematica mon amour, ma in Italia resta fantascienza...



Flash

Il Megadrive come il Neo Geo

Prendete un re, un sacco di mostri, un numero a caso uguale a due e avrete **King Of The Monsters 2,** nuova conversione Takara di un hit per Neo Geo. A questo punto c'è da chiedersi se i programmatori della software house nipponica conducano una vera esistenza, o se invece - com'è molto probabile - vivano costantemente in ufficio, curvi sui computer a programmare tristi giochi per Megadrive. Se volete dire la vostra sulla condizione degli sviluppatori nella società moderna scrivete a Mega Mail e date sfogo ai vostri sentimenti. Fa bene piangere, di tanto in tanto. Aiuta a sentirsi vivi. No all'emarginazione. Dite basta alle gomme attaccate sotto i banchi di scuola. Carmine ama Annunziata.



Vi abbiamo presentato "Centro Sociale - Rubrica Mensile di Impegno Videoludico".

Il Megadrive come... E piantamola una buona volta!

E' da qualche mese che non parliamo della Takara. Ma l'imminente uscita di **Fatal Fury 2** per Megadrive ci permette di elogiare una software house forse un po' sottovalutata. Se non sottovuoto. **Fatal Fury 2** è un picchiaduro ad incontri che non ha niente da dire al mondo che non sia già stato quantomeno



MEGA CONSOLE INTERNA

Flash

gridato dai vari **Street Fighter 2**, ma è facile fare i moralisti giocando a **Sonic 3**, quindi vi rimandiamo alla recensione completa dell'ameno picchiapicchia che potrete leggere sul prossimo numero di **MC**.

Street Fighter 2 in videocassetta

Com'è possibile? direte voi, il film non è nemmeno finito! Tranquilli, non ci riferiamo alla pellicola cinematografica, ma ad un video da 45 minuti realizzato dalla Capcom of America che rivela tutti i trucchi più assurdi del picchiaduro più famoso della storia. I combattimenti e le mosse speciali sono descritte da Tomonari Ohira, campione di SF2. Il "giocumentario" è disponibile in due versioni: **SF2 - Turbo Tape** per i possessori del SNES e **SF2 - SCE Tape** per quelli della console Sega. Entrambi presentati al prezzo di 19.95 dollari (meno di 35 mila lire). Nel video sono inoltre presentati i nuovi lottatori di **Super Street Fighter 2**. Non si esclude la versione PAL per il mercato europeo.

Le Nuove Avventure di Zork

Breve storia delle avventure grafiche: in principio fu **Zork**, poi fu la volta di un sacco di sequel pacchiani, infine è arrivato **Return to Zork** per PC CD-ROM. Dotato di una grafica spettacolare (attori digitalizzati, Full Motion Video e palle varie) e di una profondità da pozzanghera, **Return to Zork** ha lasciato a bocca aperta tutti i possessori di costosissimi PC muniti di CD-ROM. Orbene, senza ipotecare la casa, potrete giocare al suddetto titolone anche su Mega CD, dal momento che la Activision ha intenzione di lanciare la versione Sega per giugno. Le foto sul prossimo numero.

Konami il Barbaro

Scatenatissima la software house nipponica! Nei prossimi sei mesi dovrebbero uscire giochi come **Lethal Enforces 2** (MD, MCD), compatibile con la pistola laser inclusa nel primo episodio, **Rocket Knight Adventures 2** (MD, avrà una struttura di gioco molto differente dal primo episodio), **Snatcher** (solo per Mega CD, conversione diretta di un'eccezionale avventura

GAME GEAR RULEZ!

La Sega sta sviluppando una serie di titoli veramente cenobitici per il piccolo Giggi. Leggete quanto segue e cominciate a risparmiare mance e mancette varie...

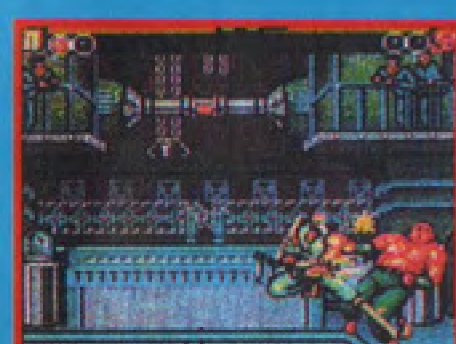


Sonic Drift: Non ho parole! Si tratta del clone più spudorato della storia! **Sonic Drift** non è che la versione Sega del grandissimo **Super Mario Kart** per SNES! Si tratta di una gara di kart alla quale possono partecipare **Sonic**, la sua tipa, Tails e il Dr. Robotnik in una serie di tracciati gommosissimi. Ad aprile, 2 Mbit.





Bastard Fight: Proprio quello che mancava! Un picchiaduro ad incontri per il portatile di casa Sega. Già stufi di **Mortal Kombat**? Beh, allora checkate i negozi adesso perché dovrebbe essere già in giro quando leggerete queste righe...



Sword Legend Yaiba: un gioco che unisce le cose più belle viste in **Wonderboy** con il meglio di **Rastan Saga**... Grande mix, non vi pare? Uno slash 'em up di cui si sentiva veramente la mancanza. Speriamo in bene! Maggio, 2 mbit.

Mc Donald's Land: butta veramente benissimo la conversione di un ottimo platform per Megadrive recensito sul numero 1 di **Mega Console**. L'uscita è prevista per la fine di marzo, quindi aspettatevi una recensione completa già sul prossimo numero!



E' ORA DI PASTA!

Che ne dite di un bel piatto di pasta e porcospino blu? Non stiamo scherzando! In Inghilterra è stata recentemente commercializzata la pasta di **Sonic The Hedgehog**, e già gli ospedali hanno segnalato milioni di casi di intossicazione alimentare.... Scherzi a parte, la pasta di **Sonic** (venduta in scatola, come i fagioli, puah!) è disponibile in tutti i supermercati inglesi. Se vi capita di farci un salto, la prossima estate, sapete cosa mangiare! O meglio, cosa NON mangiare!





VIRTUA RACING SLITTA A GIUGNO!

Attenzione attenzione! La Sega ha ufficialmente comunicato che l'uscita di **Virtua Racing** per Megadrive, inizialmente prevista per la fine di marzo, è stata posticipata a giugno. Il motivo è presto spiegato: saranno modificati alcuni livelli e sistemati alcuni bug presenti nella versione attualmente disponibile su Eprom, che include solo il 60% di quello che sarà il gioco definitivo. Per questo motivo abbiamo deciso di aspettare la versione completa al fine di presentarvi una recensione assolutamente attendibile ed affidabile. Quindi occhio a non farvi fregare da recensioni fittizie e da giudizi elaborati su una porzione minima di un gioco ancora largamente incompleto: prima di maggio/giugno, zero...



DAYTONA RACING: SEGA 2, NAMCO 1!

Con l'ultimo arrivato, **Daytona Racing**, la Sega si riconferma ancora una volta leader indiscusso del settore arcade. Grazie alla tecnologia sfruttata in splendidi coin-op come **Virtua Racing**, **Virtua Fighters** e, appunto, **Daytona Racing**, la Sega ha superato anche quello che resta il rivale numero uno della grande "S": la Namco, che con titoli come **Driver's Eye**, **Ridge Racer** e **Cyber Sled** (tutti previsti per la console della Sony PS-X e, forse, per Saturn), ha stupito a più riprese anche i veterani delle sale giochi, notoriamente abituati a tutto, anche all'incredibile.



Ma **Daytona** è più che incredibile.

Questo fantastico gioco di corsa fa uso della tecnologia denominata Model 2 di cui abbiamo parlato nell'articolo relativo al Saturn. Il risultato va al di là di qualsiasi previsione: **Daytona** è veloce e fluido come **Virtua Racing**, ma, in termini di realismo, supera tutto quello che si era visto sinora. La cosa bella è che questo capolavoro sarà presto disponibile in formato casalingo, per il 32-bit Sega. L'intro del gioco ci ha fatto cadere la mascella. Non si contano più svenimenti e imprecazioni, per lo più dei manager Nintendo, ormai in preda alla più cupo disperazione soprattutto nel momento in cui il futuro del Project Reality sembra più incerto che mai.





Il paragone con **Ridge Racer** è d'obbligo. Sinceramente i due giochi si assomigliano molto, ma **Daytona** è molto più vario e poligonalmente impressionante del titolo dei papà di **Pac Man**. Con **Daytona** cominciamo una serie di servizi dedicati ai coin-op dell'ultima generazione della Sega. Vi anticipiamo che sul prossimo numero potrete beccarvi un ampio servizio su... Ta-Dah! **Virtua Star Wars**.... E le teste cominciano a girare...

Flash

cyberpunk già uscita per Pc Engine Duo che mixa il meglio di **Blade Runner** con il peggio di Totò Cascio) e il già annunciato **Super Contra Wars IV** (MD e MCD). Tra le altre novità si segnalano una nuova versione "sportiva" di **Tiny Toons** e **Animaniacs**, del quale al momento si sa ben poco.

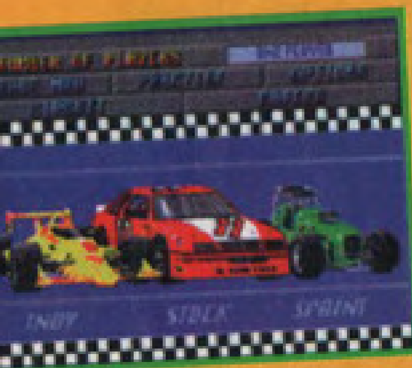
Mario per Megadrive

Ebbene sì, è ufficiale: l'Electronic Arts sta lavorando ad un gioco di Mario per la console Sega e... Un momento, cosa avete capito? Stiamo parlando di **Mario Andretti**, non di un



MEGA CONSOLE INTERNATIONAL NEWS NETWORK

Flash



anonimo idraulico di Brooklyn. Scherzi a parte, ad Aprile potremo mettere le manacce sudate su **Mario Andretti Racing**, una simulazione di corsa automobilistica per Megadrive, che offre la possibilità di gareggiare con auto di Formula Indy, Dragster e ultrasportive. Accontentatevi delle pictures, per adesso. Sul prossimo numero un ampio coverage...

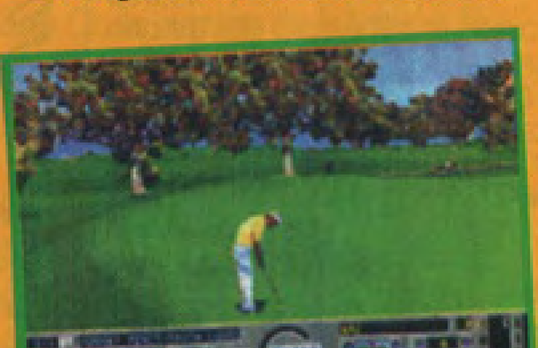
I Did!



Dopo il deludente **Mad Dog McCree**, la American Lasergame ci riprova con **Who Shot Johnny Rock?** (MCD), uno shooter ambientato in una decadente Chicago degli anni '30, tra gangster e whiskey di contrabbando. No, la tipa non è inclusa nella confezione...

Che Palle...

...da biliardo, ovviamente! Uno dei grandi capolavori di Archer "**DropZone**" Maclean, **Jimmy White's Whirlwind Snooker** dovrebbe fare presto la sua apparizione per Megadrive grazie ai tipi della Virgin. Si tratta della migliore simulazione di biliardo della



storia, già disponibile per Amiga. Per restare in tema di sfere, segnaliamo l'imminente uscita di **Links** (Virgin once again), eccellente simulazione di golf apprezzata in versione PC, per Mega CD.

MULTI-MEGA: IL PRIMO SISTEMA PORTATILE MULTIMEDIALE

Come abbiamo precisato sul numero scorso nel mega-reportage su Las Vegas, il **CDX** della Sega, è stata l'unica vera sorpresa dell'intero show. La grande "S"" ha sviluppato in tutta segretezza una console CD-ROM che potete sfruttare anche come lettore CD-Audio portatile. Se ora volete sapere quel di più che solo Mega Console vi può dare, continuate a leggere...

Cominciamo col dire che la versione europea del **CDX** è stata ribattezzata **Multi-Mega**.

Come già detto, l'aggeggio è compatibile al 100% con tutto il software tutt'oggi disponibile per Megadrive e Mega CD e può inoltre essere connesso a tutte le periferiche come Menacer, joypad/stick professionali, Activator e prossimamente, Sega VR.

Ma il **Multi-Mega** è anche un CD portatile, il che significa che potrete persino utilizzarlo per sentire gli Onyx o A Tribe Called Quest mentre andate a scuola.

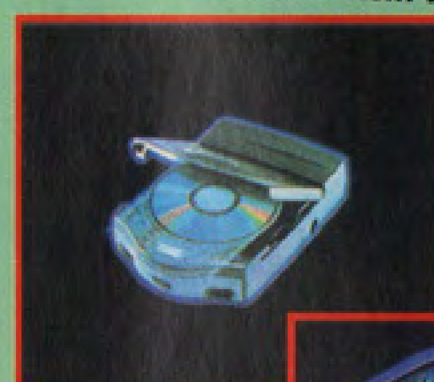
In questo caso, il **Multi-Mega** funziona con due normalissime pile stilo (quelle che ficcate nel Walkmen o nel Game Gear, per farla breve), di tipo ricaricabile. Nella confezione è incluso anche un trasformatore che funge da ricaricabatterie.

Non è finita: il **CDX** è venduto insieme ad un joypad a sei tasti, ad un gioco per Megadrive e ad uno per Mega CD (i titoli non sono ancora stati annunciati al momento di andare in stampa).

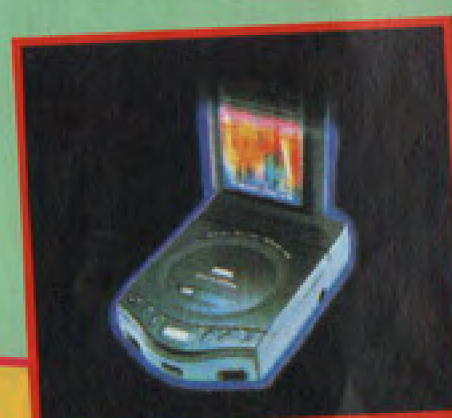
Il **CDX** sarà commercializzato in Europa a partire dal 1° di Aprile 1994 (un bello scherzo per gli amici della Nintendo, no?) al prezzo di circa 680 mila lire. Peccato che non sia disponibile anche un monitor portatile a cristalli liquidi per trasformare il **Multi-Mega** in una console portatile radicale-distruttiva!

MULTI-MEGA: SPECIFICHE TECNICHE

Microprocessori: Due Motorola 68000 + uno Z80
Tempo di Accesso: Meno di un secondo
Software: 100% compatibile con titoli MD, MCD, audio CD, CD+G
Caratteristiche Audio: 16-bit Digital Audio, 8*8 Oversampling
Frequenza: 20Hz-20KHz
Uscite Audio (Stereo): cuffie
Dimensioni
Larghezza: 14 cm
Lunghezza: 20 cm
Spessore: 3.5 cm
Peso: 600 grammi









NEI NEGOZI A MARZO

Megadrive

Art Of Fighting	Sega	Picchiaduro
Body Count	Sega	Sparatutto
Charles Barkley Basketball	Accolade	Sportivo
Lost Vikings	Virgin	Platform
Marko's Magic Football	Domark	Platform
Mike Ditka American Football	Accolade	Sportivo
NBA Jam	Acclaim	Sportivo
Prince of Persia	Domark	Platform
Ren & Stimpy	Sega	Platform
Star Trek: The Next Generation	Sega	Avventura
World League Soccer	CodeMasters	Sportivo
Flashback	Sony	Avventura
Robocop vs Terminator	Virgin	Azione

Mega CD

Mystery Mansion	Sega	Avventura
Dragon's Lair	Sega	Lasergame

Game Gear

Aladdin	Sega	Platform
Ren & Stimpy	Sega	Platform
Battletoads	Sega	Azione
Super Ceasar's Palace	Sega	Azzardo

Master System

Ecco The Dolphin	Sega	Avventura
Buggy Run	Sega	Azione
Ultimate Soccer	Sega	Sportivo
Masters of Combat	Sega	Picchiaduro
Road Rash	Us Gold	Azione

E N C I C L O P E D I A   D I

•MODELLISMO E DIORAMI•

Come immaginare, conoscere e progettare ogni genere di modello in scala e poterlo realizzare con le proprie mani.





IN PIÙ

Il prestigioso modello della "Ferrari 308 GTB*"



* In caso di esaurimento verrà sostituito con un altro modello Ferrari.

UNA PROPOSTA HOBBY & WORK

CARTOLINA D'ORDINE

SÌ! Desidero ricevere l'opera completa **"ENCICLOPEDIA DI MODELLISMO E DIORAMI"**, secondo la seguente proposta:

- ☐ 1 - 6 volumi già rilegati, L. 255.000.
- ☐ 2 - 60 fascicoli + 6 copertine da rilegare, L. 225.000.

Insieme all'opera riceverò anche il modello della Ferrari.

COGNOME ____________ NOME ____________

VIA ____________ CAP ____________

CITTÀ ____________ PROV. ____________

TEL. ____________ FIRMA ____________

HOBBY & WORK ITALIANA EDITRICE S.r.l.

HOBBY & WORK Italiana Editrice srl
Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello B. (MI)

TOM CA



No, non è Top Gun, è Tom Cat Alley!!!



Avete presente il full motion video del Mega CD? E' qualcosa di spaventosamente pixelloso, lo sanno anche i sassi. La granulosità della grafica digitalizzata dipende dalle carenze tecniche del Mega CD.
Orbene, la Sega ha deciso che non si poteva andare avanti così. No way.
Così si è rivolta a Super Mac, una delle migliori compagnie di sviluppo per le piattaforme Macintosh, esperti in Full Motion Video e tecniche di compressione dati. I simpatici tizi avevano sviluppato una super utility chiamata CompactVideo. Questo programma permette di risparmiare notevoli quantità di memoria sul CD nel processo di digitalizzazione delle immagini, processo che normalmente mangia miliardi di bit con la stessa voracità con cui Biomassa divora le confezioni famiglia delle patatine S. Carlo. Il CompactVideo è in grado salvare qualcosa come il 50% della memoria normalmente richiesta per qualche minuto di FMV. Super Mac sostiene di aver sviluppato una versione ultramigliorata che permetterà di digitalizzare un intero film in un solo CD.

E' TUTTO MOLTO BELLO...

...aspettate un secondo: il meglio deve ancora arrivare. La Sega, in collaborazione con Super Mac, ha sviluppato una serie di giochi che sono destinati a spaccare tutto quello che si è visto sinora su Mega CD



Super Nintencosa? Mega CD rulez!



Senza parole...

T ALLEY

TOM CAT ALLEY

CASA PRODUTTRICE
SEGA

DATA DI USCITA
APRILE

GENERE
SIMULAZIONE

MACCHINA



Dovreste vedere la velocità con cui scorrono queste immagini...





(oddio, non che ci sia molto da spaccare...). Il primo è Tom Cat Alley, una simulazione di volo arcade che mixa Top Gun, il film ad Afterburner, il coin-op. La qualità del gioco è semplicemente fenomenale: Tom Cat Alley vanta un full motion video a TUTTO SCHERMO. Non è finita: l'aggiornamento a tutto schermo è di dodici immagini al secondo, che non è niente male, soprattutto se si considera che quello a metà schermo è a *25 FRAMES AL SECONDO!* Fenomenale! In termini di grafica e realismo, Tom Cat Alley va visto per poter essere creduto!

Lo shooter Sega vanta "solo" 64 colori su schermo scelti da una palette da 512, ma l'azione è così frenetica che non ve ne accorgerete neppure. Probabilmente il miglior titolo per Mega CD presentato a Las Vegas!



Occhio perché un missile si sta avvicinando a velocità warp...





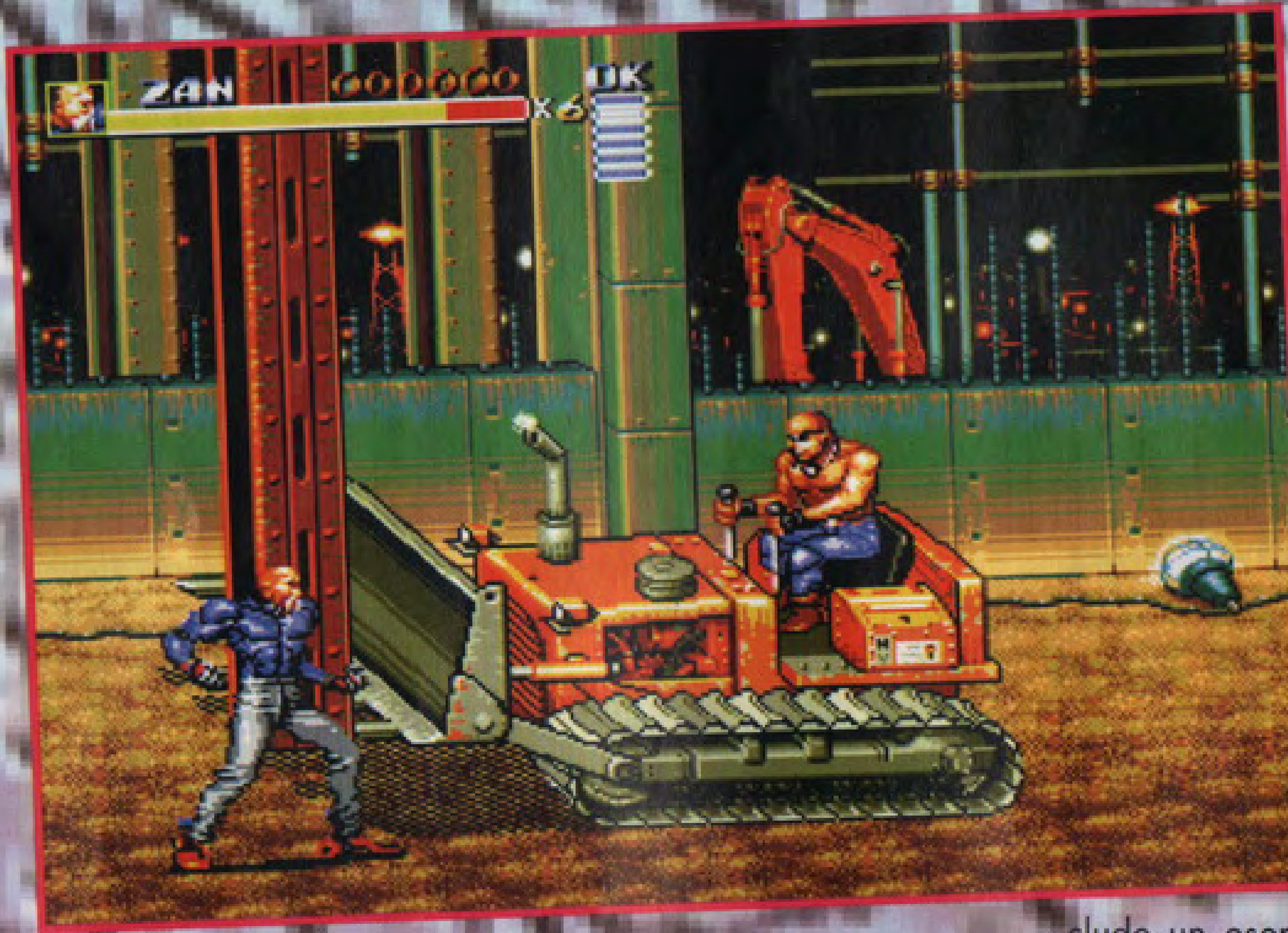


Ehi, ma questo siete voi in Tom Cat Alley!

STREETS

MEGA PREVIEW

E no, così però non vale!!!



Ci sono picchiaduro e picchiaduro nell'universo Sega. E c'è la serie di Streets of Rage. I primi due episodi hanno frantumato ogni tipo di concorrenza e nelle prossime cinque pagine cercheremo di illustrarvi perché - once again - Streets of Rage III spaccherà tutto quello che c'è da spaccare. Eccovi l'anteprima esclusiva di un gioco che é già un cult.

Vi dirò la verità. Non sopporto i picchiaduro alla **Street Fighter 2**. Giuro. Sono di una ripetitività mostruosa. L'espressione "progredire nel gioco" in un picchiapicchia del genere è più che altro eufemistica. Si resta sempre confinati in un anonimo scenario a menare due o tre pestoni al solito tarpano di turno. Che noia!

Prendete invece **Streets of Rage III** (o **Final Fight**, a cui il gioco Sega si ispira, oppure ancora **Double Dragon**, a cui a sua volta il titolo Capcom si ispirava, oppure... Vabbé, ci siamo capiti): vi offre la possibilità di attraversare una caterva e una gazzosa di livelli, di utilizzare un sacco di armi per massacrare tutti quelli che osano rallentare la vostra marcia, include un esercito di avversari diversi (e non solo una decina, come nei picchiaduro ad incontri) e... Ok, mi avete beccato, sono un PR della Sega.

Streets of Rage III (**Bare Knuckle III**, in





La grafica è talmente migliorata che ora si possono vedere le espressioni sulla faccia dei protagonisti!

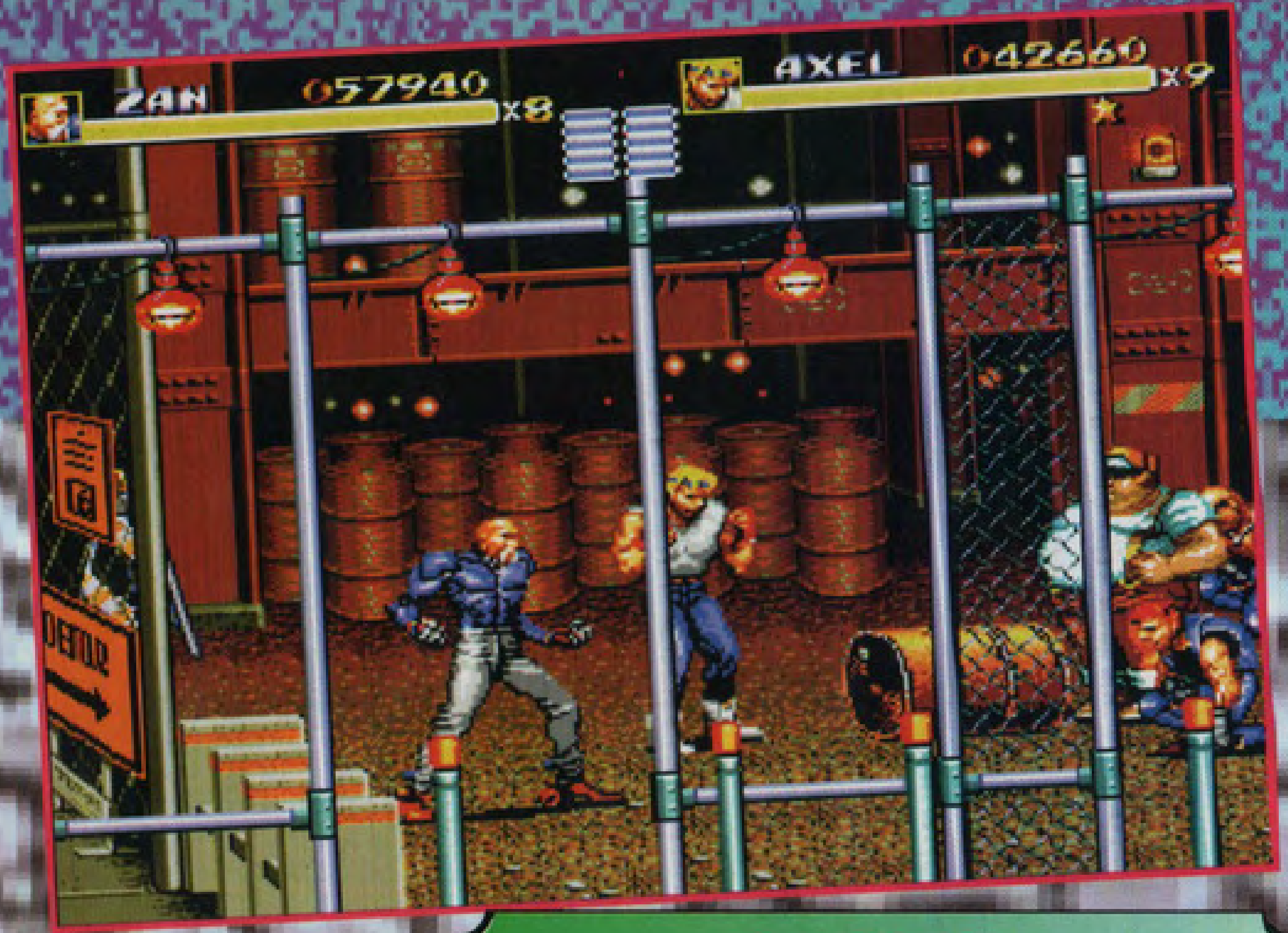
GENTE CHE VA, GENTE CHE VIENE

Ricordate Max? Lento, ma violento, Max è uno dei grandi assenti in Streets of Rage III. Il simpaticone è infatti migrato in Australia in cerca di fortuna (pare che faccia la spalla di Pac-Man in un vecchio bar polveroso di Melbourne). Oltre a Max, noterete subito l'assenza di Adam, il "rapito" di SoR2. Pare che si sia fatto suora. Non chiedete altro, per favore. Ritroviamo invece Axel, Blaze e Skate con capacità e caratteristiche nuove, come potrete leggere nei box che seguono. Ai tre si aggiunge Zan, un cyborg "pentito" che ha mollato l'organizzazione criminosa di Mr.X per unirsi alle forze del bene...



Occhio Skate! Un treno controllato dal computer fa piazza pulita...

OF RAGE III



In questo livello i barili piovono costantemente dal cielo: un bel calcio e potrete sbarazzarvi di tutti i nemici

AXEL

Già investigatore privato nonché esperto di arti marziali, Axel Stone, fratello della più nota Sharon, è





molto più cattivo che nei precedenti episodi. Se cercate un "omino" in grado di menare pestoni a tutt'andare, potrebbe fare al caso vostro, ma va sottolineato che non è un gran saltatore. In compenso, Axel è veloce, agile e scattante. La sua arma preferita è lo spadone giapponese.

MOSSE SPECIALI
Ala di Fuoco
Salto Mortale
Ginocchiata Letale
Schienata
Dragon Smash
Testata Atomica



Japone) è un mega picchiaduro a scorrimento orizzontale da 24 Mbit, che ci offre la possibilità di sfogare la nostra frustrazione repressa sbriciolando nemici e beoti vari per qualche futile ragione. Il pretesto è ancora una volta maciullare Mr.X, renitente alla tomba. I livelli sono ben sette, le aree di ciascuno tre: lasciatemi tirare fuori la calcolatrice... Dunque... Er... 21 zone in totale, zack! Si vede che ho fatto il liceo scientifico, eh?



Ehm, la parte sonora è stata curata ancora una volta dal grandissimo Yuzo Koshiro, probabilmente il miglior compositore giapponese della storia (videoludicamente parlando, of course). Che altro aggiungere? Per il giudizio finale vi rinvio alla recensione completa sul prossimo **Mega Console**; per ora, godetevi lo spettacolo perché ne vale proprio la pena...

SAMMY

Sammy Hunter, figlio di Holly "Lezioni di Piano" Hunter è cresciuto nelle strade



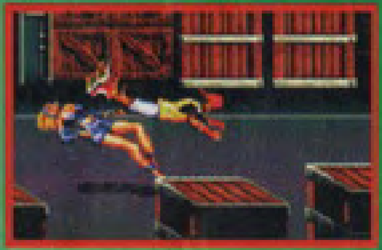


di una delle tante corrotte metropoli americane. Rispet-



to all'ultimo episodio lo troviamo più maturo e responsabile (ma dove?), ma in quanto ad energia e resistenza, non è poi migliorato sensibilmente. Resta comunque velocissimo ed è il partner ideale per lottatori più massicci come Axel e Zan.

MOSSE SPECIALI
Punizione Maliziosa
Doppio Calcio Volante
Gomitata sul Naso
Rotazione
Colpo del Canguro
Cacciavite



GUARDA COME SHIZZA!

L'unico personaggio di SoRII che poteva skizzare per tutto lo schermo grazie ad una speciale supermossa, era Skate. Oggi questa tecnica è alla portata di tutti i personaggi di SoRIII. Come? Semplicissimo, basta premere due volte il joypad a destra o sinistra e vedrete il vostro eroe muoversi in orizzontale a velocità doppia (vedi Mazin Saga). E' inoltre possibile compiere questo movimento anche in verticale, premendo la freccia nella direzione corrispondente. Un'ottima tecnica per sfuggire agli attacchi imprevisti.

STREETS



Axel fa fuori un nemico con il suo Dragon Smash. Questo gancio sinistro è seguito da un giro di 360° che si trasforma in un uppercut infiammato: mentre fa quest'attacco Axel è completamente invulnerabile

BLAZE

Sinuosa come un pitone, Blaze non ha perso smalto con l'età. Semmai lo ha acquisito. Esperta di arti marziali come Axel,

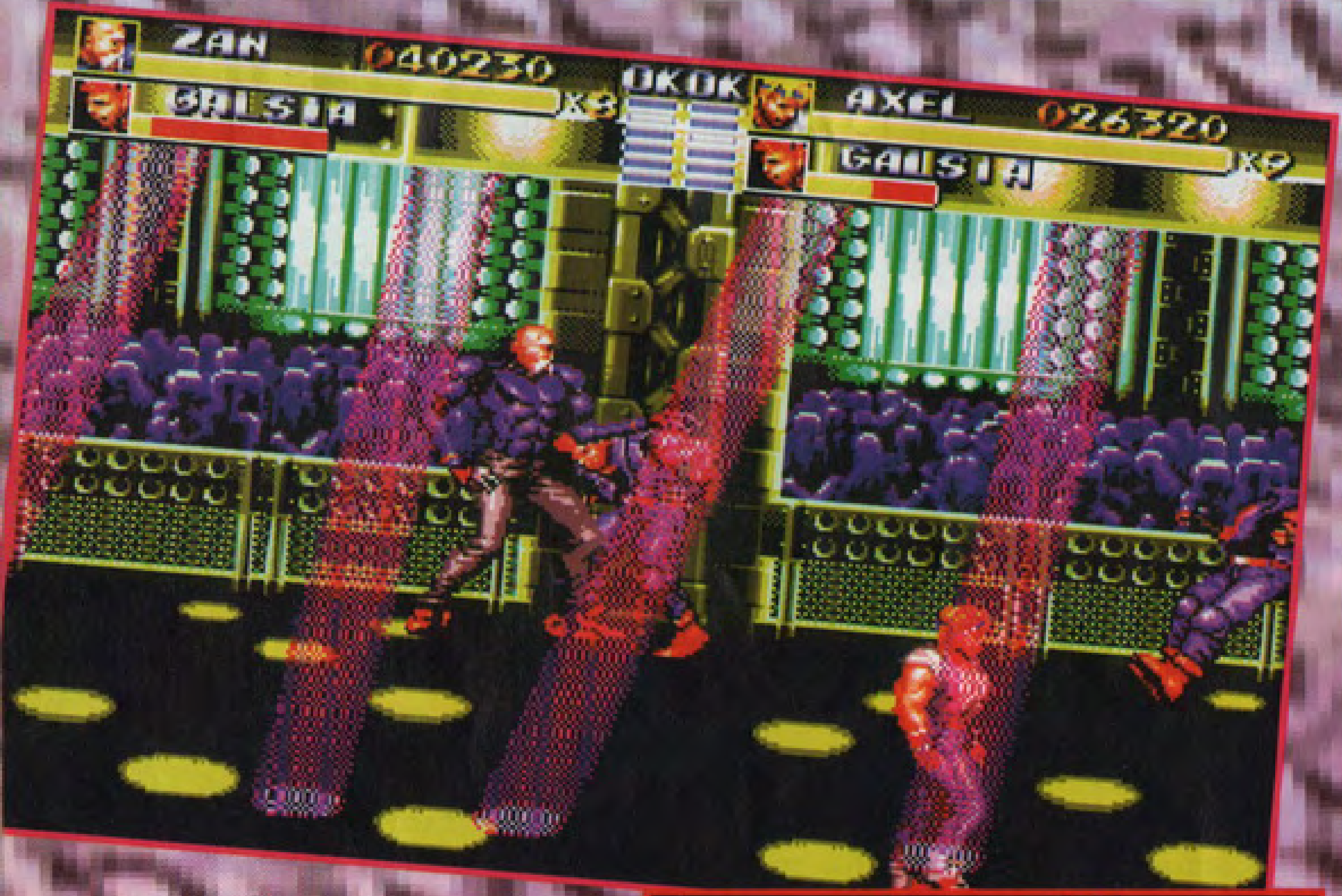


vanta ottime potenzialità in tutte le categorie (velocità, resistenza, potenza di attacco). Le sue armi segrete? Un paio di splendide gambe, ecco cosa... Legs Weaver non ti conosco...





ARMI SPECIALI
Attacco Palmato
Valzer Assassino
Drop Palm Strike
Rovesciamento
Bellezza bianca volante



La discoteca del secondo livello: qui dovrete picchiarvi fra coni di riflettori e luci laser



ZAN

Parte uomo e parte cyborg, Zan è in grado, in questa nuova avventura, di compiere una serie di mosse ve-





ramente galattiche. Può assorbire tutta l'energia attiva del suo corpo e scagliarla in un sol col-



po contro gli avversari. I risultati sono devastanti. Vanta un'eccellente resistenza e una capacità di attacco fenomenali.

MOSSE SPECIALI
Power Sparks
Pugno che attraversa il nemico
Drop Palm Strike
Scarica Energetica
Attacco di Luce

OF RAGE III



STREETS OF RAGE III

CASA PRODUTTRICE
SEGA

DATA DI USCITA
MARZO

GENERE
PICCHIADURO

MACCHINA



LE NOVITÀ

Che cosa avrà mai in più questo episodio che gli altri non avevano? Beh, tanto per cominciare, 24 mega bittoni, il che significa più grafica, più livelli e un sacco di altra roba che trovate diligentemente segnalata in questo box. Siete pronti?

ARMI SPECIALI
Le armi possono essere utilizzate in maniera molto più spettacolare ed efficace rispetto ai precedenti due episodi. Potrete ancora raccattare tubi di metallo, coltelli e spade per stroncare le inutili esistenze virtuali di qualche sprite, ma la vera novità è che effettuando una sequenza ben precisa di mosse potrete scatenarvi in un attacco speciale. Checkate la foto!

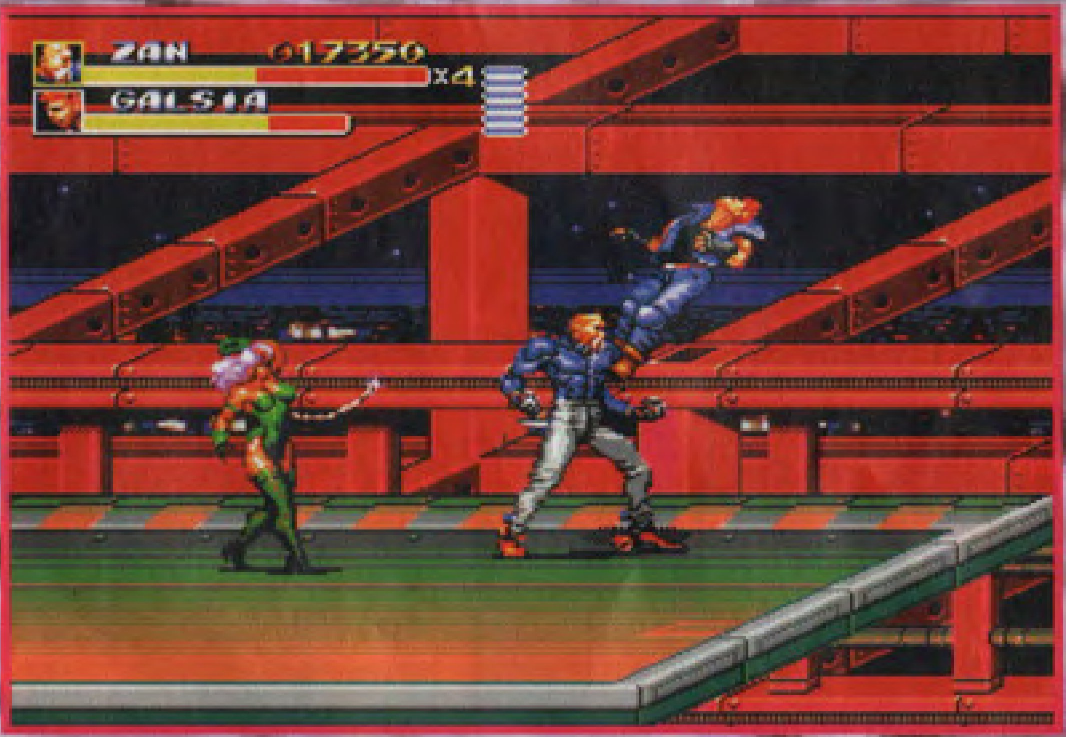
ATTACCHI COMBINATI
Gli attacchi combinati erano già fattibili in **SoRII**, ma in questo nuovo episodio hanno raggiunto un livello di devastazione massiva. Aspettate a gioire: potrete essere attaccati allo stesso modo anche dagli avversari (mica stupidi...).

DIFFICOLTÀ CALIBRATA
Finalmente una novità. I boss finali sono degli ossi veramente duri e ve ne accorgerete sin dal primo livello. Alcuni tarpani, già sconfitti e umiliati in precedenza (come Zako e Queen Elektra) sono tornati più incacchiati che mai. Tra le novità si segnalano Devil Princess e Female Dragon...

FINALI DIFFERENTI
In Streets of Rage III non dovete necessariamente seguire un percorso specifico. Durante il gioco incontrerete, come nella migliore tradizione dei librigame, bivi e vie alternative. Questo significa che potrete incontrare avversari e scenari diversi ad ogni partita, in barba a tutti i beat' em up con pattern prefissato. Longevità mon amour!

PENSATE PRIMA DI PESTARE
Dire che un picchiaduro stimola l'intelligenza è fare del facile umorismo. Fino ad oggi è bastato schiacciare due o tre pulsanti più o meno a caso per distruggere tutto quello che appare sullo schermo. Ma con **SoRIII** le cose cambiano: incontrerete molte sezioni "alternative" (come in **Shinobi III** o in **Rolling Thunder III**), nel quale dovrete evitare attacchi motociclistici o trappole nascoste, che danno una parvenza di originalità a giochi altrimenti piattissimi...

SEI PULSANTI
Come **Eternal Champions**, anche **Streets of Rage III** andrebbe giocato con un joypad a sei tasti. Il nuovo controller infatti vi permette di realizzare le leggendarie supermosse senza slogarvi il polso. Got it?



Il nuovo personaggio, Zan, ha un aspetto tranquillo, ma è potentissimo!

Grazie ai 24 megabit della cartuccia i fondali sono iperdettagliati come potete vedere da questo livello dei Samurai



SERIAL KILLERS: LA VIDEOGRAFIA

Streets of Rage
Lanciato nell'agosto del 1991 su cartuccia (4 Mbit). Sebbene oggi appaia un po' datato, ai tempi ha impressionato positivamente critica e pubblico per l'accuratezza tecnica che tuttora lo contraddistingue. Lineare e ordinario, SoR è restato per oltre due anni il paradigma nel suo genere, cioè prima del lancio di...

Streets of Rage II
Uscito nei primi mesi del 1993, SoR2 è quattro volte più grande di SoR. E si vede. Rispetto al primo episodio vantava la possibilità di sfidarsi a duello, molte opzioni in più, grafica e colonna sonora fenomenali. Il problema fondamentale era il livello di difficoltà completamente cannato: i più smaliziati lo hanno terminato in meno di una settimana.



Si sale, si sale, si sale...



Se tutti i giochi che escono per Mega CD vantassero una simile qualità il Super NES sarebbe già storia...







Le corse notturne hanno un impatto visivo altamente spettacolare



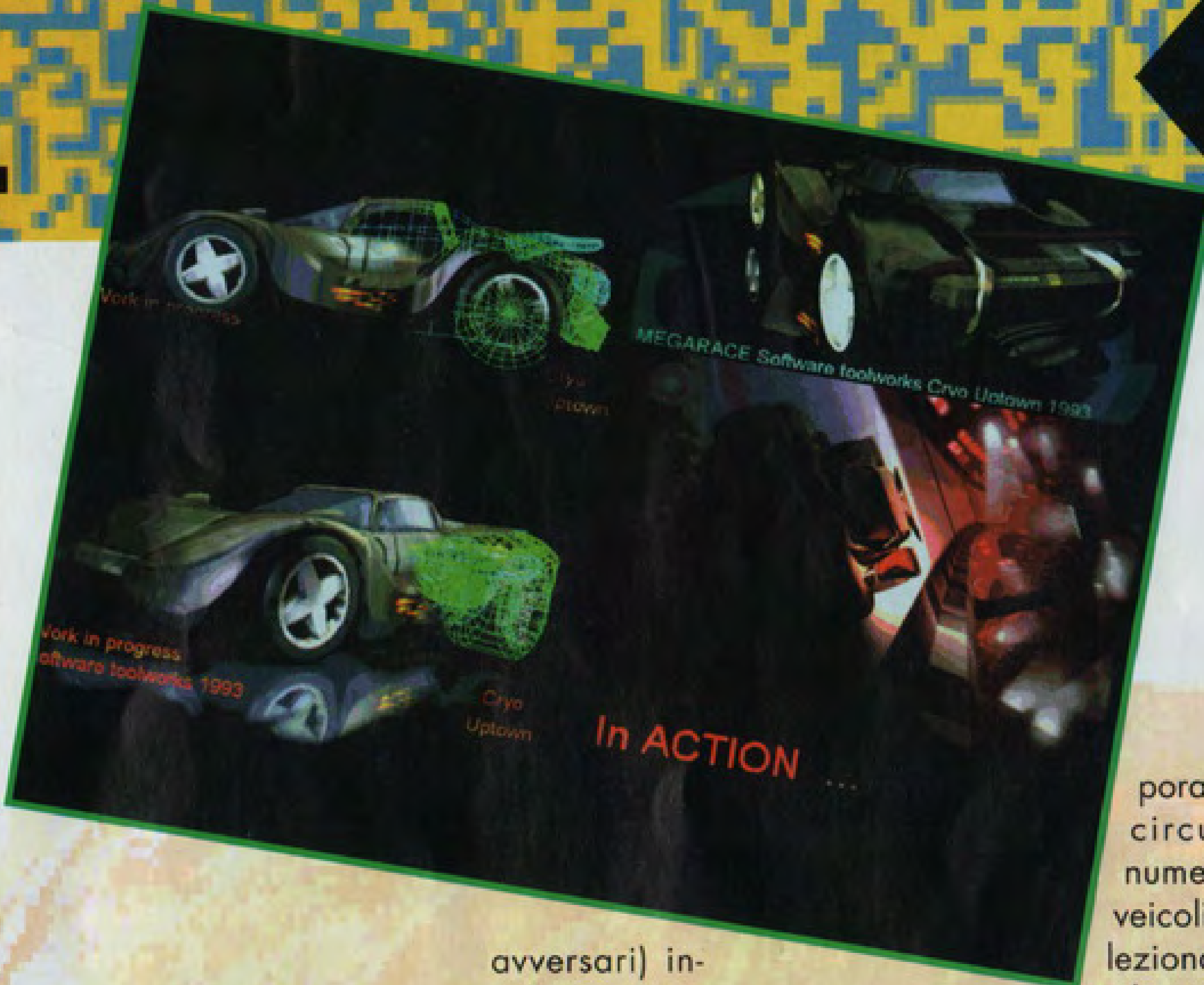
Ehi, ma la strada dov'è finita?



I tunnel non sono proprio come quelli di Ridge Racer, ma ci accontentiamo

Prendete la grafica di **Crash'n Burn** (3DO), la giocabilità di **Micro Machines**, la fragranza di un panino con la Nutella. Orbene, mangiate quest'ultimo, facendo attenzione a non impiastrare le pagine di Mega con la crema di nocciole. Adesso torniamo al mix tra **Micro Machines** e **Crash'n Burn**. Il risultato non è, come molti potrebbero prensare **Micro Burn** o **Crash'N Machines**, ma **Megarace**, un eccezionale gioco di corsa futuristica che è uscito un mese fa per PC-CD ROM e che è ormai imminente per 3DO e, sì, gente, anche Mega CD.

RACE



MEGARACE
CASA PRODUTTRICE
MINDSCAPE
DATA DI USCITA
MAGGIO
GENERE
CORSA FUTURISTICA
MACCHINA





Beccatevi questa incredibile discesa: chi ha bisogno di andare sulle montagne russe?





Mai visto niente di più spettacolare, e voi?

Responsabile di **MR** è il team Cryo (già autore del mitico **Dune** per Mega CD) ed è innegabile che questi ragazzi abbiano fatto un lavoro coi fiocchi: come per Silpheed, il CD è utilizzato per pompare immagini in Full Motion Video con gli sprite (la vostra "auto" e quella degli avversari) incollati sopra.
Anche se detto così non suona un granché bene, come potete vedere da queste foto, il risultato è semplicemente sensazionale: la Mindscape ha fatto un uso magistrale del Cinepak, l'upgrade grafico che permette di visualizzare su schermo un numero di colori superiore ai "normali" 64 della console Sega.
I percorsi, le vetture, i background: tutti realizzati con un 3D iperbolico. Il gioco incorpora 15 circuiti, numerosi veicoli selezionabili ed upgradabili e un sacco di azione! Imperdibile!



Ogni auto ha un tot di armi a disposizione che possono essere utilizzate per blastare via le auto avversarie

PREVIEW

AX 101



Silpheed? E chi lo se lo ricorda?



Quel satellite va targettato e distrutto!

AX 101	
CASA PRODUTTRICE	SEGA
DATA DI USCITA	SPARATUTTO
GENERE	MARZO
MACCHINA	

E' praticamente finito. Sul prossimo numero potrete leggere la recensione completa del videogioco per Mega CD più atteso dai tempi di Silpheed. Hype a parte, questo nuovo sparatutto butta veramente benissimo.
Se vi era piaciuto il titolone della Game Arts, probabilmente starete sbavando di fronte a queste foto. In effetti in quanto a grafica e spettacolarità, AX101 non sembra essere secondo a nessuno.
Il gioco miscela soluzioni grafiche esplosive con un gameplay che sta a metà tra Microcosm, Rebel Assault (della conversione per MCD se ne sta occupando la Vic Tokai, e il gioco dovrebbe uscire tra quattro mesi circa), Thunderhawk e l'onnipresente Silpheed, vero paradigma in questo genere di giochi.

TI SPACCO!

AX101 presenta un'eccezionale grafica poligonale animata in maniera fluidissima. Gli effetti sonori sono qualcosa di incredibile e gli scenari - sia quelli spaziali sia quelli terrestri - sono stati ricostruiti in maniera veramente realistica. Dovrete affrontare enormi basi aliene che sembrano ricalcate da quelle di **Guerre Stellari**. Il gioco è molto più vario di **Silpheed** e include anche sezioni di volo suicida alla **Sewer Shark**, per un totale di oltre 8000 frames di animazioni... A questo punto vi lasciamo alle foto e rinnoviamo l'appuntamento per il mese prossimo. Come dite? Avete già venduto il vostro MCD? Grave errore, fratelli.

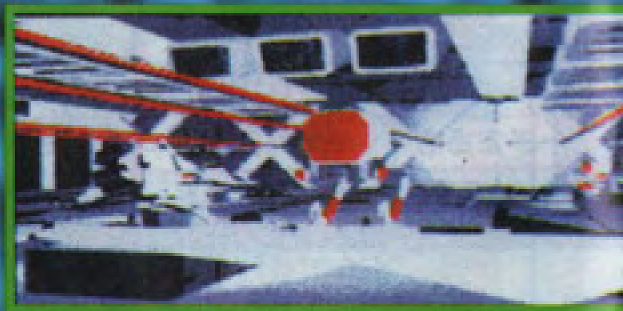


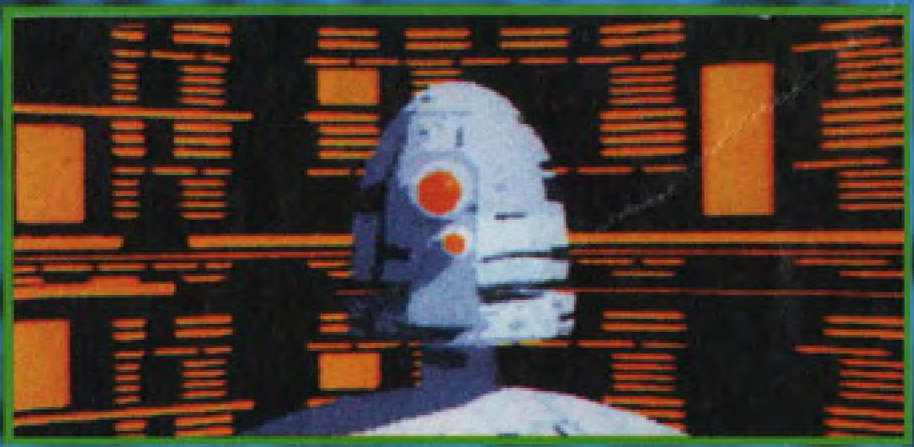
Che ne dite di far saltare in aria la città?



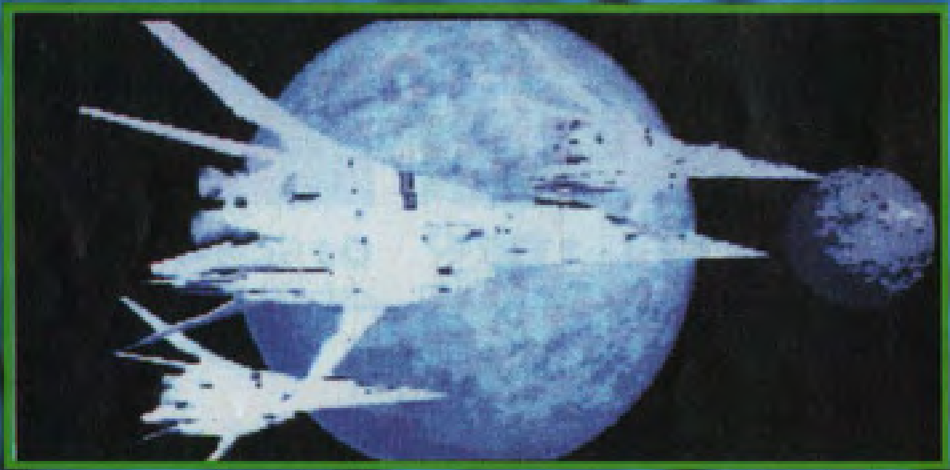
Chi ha detto che il Mega CD è morto? Get a life...







Avete presente i robottini di Star Wars?





Gongolate, gongolate...

MEGA PREVIEW

LAMU'
[URUSEIYATSURA]

LAMU'

CASA PRODUTTRICE	GAME ARTS
DATA DI USCITA	AVVENTURA
GENERE	MARZO
MACCHINA	





La reggia dei due innamorati...



Ma che ci fa Rei sull'albero?

Aaayeah! Il cartone animato più grandioso della storia è diventato una splendida avventura grafica per Mega CD! La fantastica Lamù è la protagonista (insieme a Ataru "tesoruccio" Moroboshi) di una indimenticabile serie animata demenziale/romantica uscita in Giappone nel 1986 ed esportata con successo in tutto il mondo. Il manga di Rumiko Takahashi rivive ora in queste splendide schermate. Amori adolescenziali, personaggi al limite del ridicolo e storie troppo divertenti per essere missate: ecco, in sintesi, tutti i motivi per tenere d'occhio questo gioco... Speriamo che il giapponese del testo non costituisca un ostacolo troppo grande per noi occidentali, anche perché escludo nella maniera più categorica una versione in lingua inglese...



Ataru in una delle sue espressioni più intelligenti...



Ditemi voi se non è la ragazza più carina dell'universo...



Lamù è leggermente inc... avolata.

LUI, LEI, L'ALTRO...

Eccovi solo alcuni dei personaggi che incontrerete in Lamù. Dovrebbero essere presenti tutti i personaggi della serie, da Megane (il beota con gli occhiali) a Rynosuke (la tipa che si veste da ragazzo per via del padre frustrato)... Come faceva la sigla? "Sarà un amore strano questo qua che ruba cuori dentro qua e là...", lasciamo stare...

ATARU



Playboy fallito che si innamora ogni sette secondi e mezzo. Sposerebbe volentieri Shinobu, compagna di classe, ma le scariche elettriche di Lamù sono un agomento convincente per farlo desistere...



LAMU'

Carinissima aliena dai capelli nero corvino che proviene dalla mitica stella Uru. E' capace di volare e di lanciare fulmini a destra e a manca. E' innamorata perdutamente di Ataru. Ma cosa ci troverà in un beota simile, lo sa solo lei...

SAKURAMBO



Monaco buddista che ha una passione sfrenata per il cibo. Divora porzioni biomassiche in pochi secondi. E' il padre della splendida infermiera/esorcista del liceo Tomobiki, Sakura.

MENDO



Spocchioso, altezzoso, Mendo è il classico "figlio di papà". Ricchissimo (va a scuola in elicottero e possiede un esercito personale, tra le altre cose), il buon Mendo vorrebbe conquistare Lamù, ma l'aliena stravede per Ataru. Ha un punto debole: paura del buio...

SUB-TE

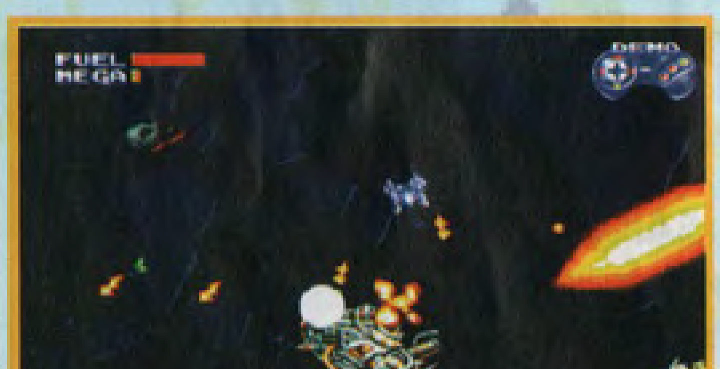
MEGA ▶ PREVIEW



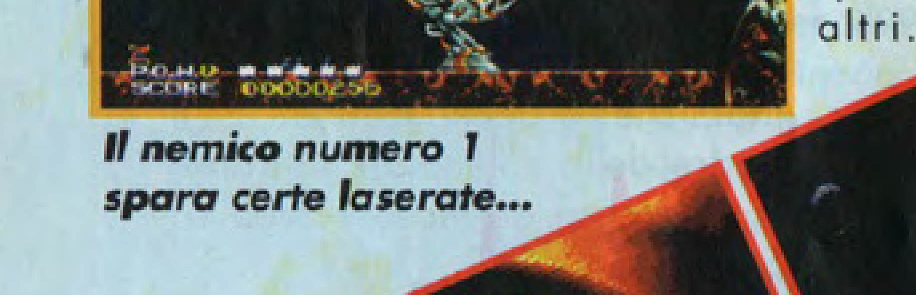


Ha tre facce, sputa laser in continuazione ed è cattivissimo: peggio di BioMassa...

Gli shoot 'em up non sono certo il genere di giochi di cui si sente la mancanza sul Megadrive. La domanda, come in una famosa pubblicità, nasce quindi spontanea: ma con tutti gli sparatutto che ci sono, c'era proprio bisogno di **Sub-Terrania**? Rimandiamo la risposta definitiva alla recensione completa: ora cercheremo solo di analizzare cosa vuol portare di nuovo questo gioco rispetto agli altri.



Il nemico numero 1 spara certe laserate...





Di sicuro non è la trama (solita guerra stellare...) e nemmeno la visuale (solito scorrimento laterale). Le novità vengono principalmente dal modulo di controllo. In questo gioco infatti la vostra nave verrà influenzata da un fattore difficilmente inserito in questo genere di videogame: la forza di gravità. Ebbene sì ragazzi, il difficile in questo gioco, oltre al dover distruggere i nemici, consiste nel dosare adeguatamente i razzi per non schiantarsi al suolo oppure finire senza carburante a metà missione. Anche lo schema di gioco è interessante poiché avrete a disposizioni diverse missioni in cui recuperare diversi oggetti da riportare indenni alla base. Missioni che inizialmente sembrano facili, ma che aumentano molto rapidamente di difficoltà. Speriamo di avervi messo un po' di curiosità per questo titolo che dovrebbe uscire quanto prima: a presto per la recensione completa (forse già sul prossimo numero).

Non lasciatevi incantare dallo stupendo paesaggio tropicale: qui non siamo ai Caraibi...



RRANIA

Sotto sotto c'è

Grazie ad una cartuccia di ben 16 mega, i programmatori si sono sbizzarriti inserendo una grande varietà di fondali, ambientazioni e situazioni originali. Per esempio, nel secondo livello potrete risparmiare energia usando i magneti che incontrerete nel corso dello schema. Questi vi permetteranno di vincere la forza di gravità e rimanere sospesi nell'aere, senza consumare prezioso carburante. Anche gli altri livelli non sono da meno e promettono sorprese dietro ogni angolo.













Lo shoot 'em up intelligente

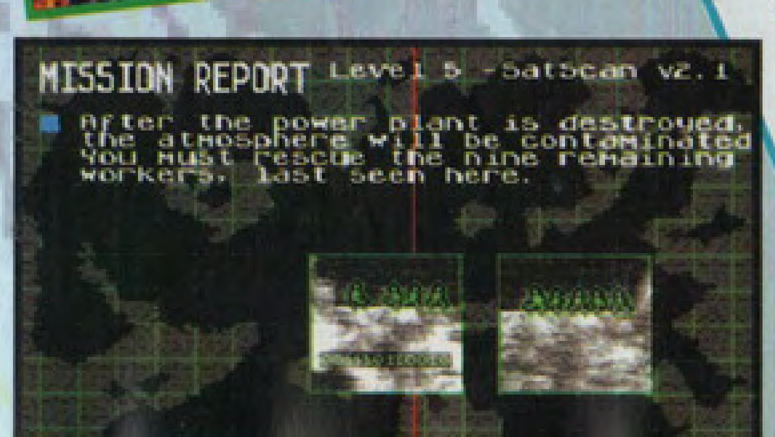
I primi schemi sono piuttosto facili, in quanto vi dovrete limitare a perlustrare i livelli in cerca di alcuni blocchi per riportarli alla base. Nel proseguo scoprirete che in **Sub-Terrania** bisogna anche saper usare il cervello, molto più che nei soliti sparatutto. Un primo esempio di questo spremimento di materia grigia si ha nel livello tre dove dovrete raccogliere alcuni specchi e posizionarli in punti precisi. Fatto ciò dovrete sparare un raggio che si rifletterà a destra e manca aprendovi la via in uno spesso muro. Tutto ciò mentre procedete evitando i colpi nemici.

Consigli per gli acquisti

Uno sparatutto senza power up è come una partita di hockey su ghiaccio senza ghiaccio, e così anche in **Sub-Terrania** avrete a disposizione una valanga di armi della più svariata potenza. Vi segnaliamo in particolare i missili a ricerca automatica (indispensabili per distruggere le enormi creature diaboliche del secondo livello), gli schermi protettivi (senza i quali durerete ben poco) ed i rifornimenti di carburante (ricordate sempre che, se finite a secco, vi schianterete al suolo).

Che schifo è? Ah, il nemico del quarto livello...





Lo "scan" delle caverne che precede ogni livello



Guardate che fondali...

MEGA

SUB TERRANIA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
DATA DI USCITA	APRILE
GENERE	SPARATUTTO
MACCHINA	





Un bel tuffo in acqua e l'astronave sarà più pulita che mai...

Gioco nuovo, idea vecchia

Sub-Terrania è la riedizione di un vecchissimo coin-op chiamato **Gravitar**. Nella versione originale eravate al comando di una piccola astronave che si muoveva in alcune gallerie, infestate da alieni, cercando di recuperare un tot di oggetti da riportare alla base. Il tutto cercando di non farsi trascinare dalla forza di gravità al suolo. La tecnologia del tempo non permetteva grandi cose e il gioco sfruttava praticamente la stessa grafica di **Asteroids**, con la vostra astronave formata da un triangolino che si muoveva tra grafica vettoriale. L'ultima conversione decente di questo classico da sala giochi è stata fatta dalla Firebirds: si trattava di **Thrust**, un gioco uscito in versione economica per il Commodore 64. Con **Sub-Terrania** la Sega ha cercato di adattarsi ai tempi e ha aggiunto molte novità allo schema di gioco originale. Bella lì.



Guardate che fondali (già detto, ma va bene lo stesso...)











MEGA PREVIEW

CHUCK RACER

CHUCK RACER	
CASA PRODUTTRICE	CORE DESIGN
DATA DI USCITA	ESTATE
GENERE	CORSA
MACCHINA	





Super Mario chi? Il Mega CD Rulla supremo...

Ecco la risposta del Mega CD a **Super Mario Kart: Chuck Racer!** Ne abbiamo parlato lo scorso mese nelle news, ma una bella rinfrescata non può che giovare... La Core sta producendo un gioco che dovrebbe mettere a dura prova la concorrenza di casa Nintendo. Dalle foto avrete già capito di cosa si tratta: una gara pseudo-automotociclistica con il celebre cavernicolo nei panni del protagonista. Chuck non sarà però il solo personaggio del platform che scenderà in campo: oltre a lui ci saranno il figlio e alcuni dei personaggi più spassosi ammirati nei giochi precedenti. Dopo aver scelto il vostro personaggio fra gli otto disponibili, la gara ha inizio. Lo scrolling è a tutto schermo se giocate da soli, oppure splittata, come al solito, se giocate con un amico. In definitiva è la solita gara contro il tempo, con ponti, curve e... qualche dinosauro che attraversa la strada. La realizzazione tecnica è veramente di ottimo livello: la Core ha studiato un sistema di aggiornamento dello schermo veramente veloce, che promette di darvi emozioni da Formula 1. A rendere la gara più pepata ci pensano i diversi personaggi, ognuno dei quali si avvale di un'arma (non legale, ovviamente) per rallentare la corsa degli avversari: ecco quindi sonori colpi di clava oppure massi spuntati fuori da chissà quale tasca. A vedere queste prime immagini di **Chuck Racer,** ancora in fase iniziale di sviluppo, possiamo scommettere che sarà un gioco che farà ancora parlare di sè.

CR verrà sviluppato contemporaneamente con **Battle Corps** (di cui abbiamo parlato abbondantemente il mese scorso), dallo stesso gruppo di programmatori. L'attesa per la versione definitiva, come avrete capito, è molta, ma bisognerà pazientare non poco. Rimanete con noi e ne saprete di più!



Guardate che obeso quel baobab!



Vai Chuck, pedala!!!



MEGA PREVIEW

MADNESS





"My girl's mad at me, she didn't say a word to me last night..."



Prima dei Take That c'erano i New Kids On The Block. Prima dei New Kids, c'erano i Bros, e prima di loro c'erano i Five Star e prima ancora i Duran Duran e gli Spandau Ballet. Dopo aver rintracciato con la memoria tutte queste ormai dimenticate band giovanili, occorre passare oltre i Culture Club, gli A-ha e gli Adam And The Ants, prima di trovare una delle bande migliori che abbia mai figurato nella Top Ten: i Madness. In effetti, la popolarità apparentemente inesauribile dei Madness è tale che la band è riuscita a conseguire il tutto esaurito per due volte di fila a Londra con i loro concerti di rientro in scena. Ed ora la Gremlin ha trasformato in sprites i membri di questo gruppo fenomenale perché apparissero nel suo nuovo gioco per Megadrive. Dedicato all'unico "numero uno" dei Nutty Boys, **House Of Fun** è un platform a quattordici stage che ha per protagonista Mr Smash, un personaggio volutamente somigliante a Carl Smythe, il trombettista del gruppo. Agghindato alla maniera tipica dei Madness (cappello a bombetta e camicia alla Ben Sherman), Smash ha come unico scopo nella vita quello di entrare nella House Of Fun del titolo in cerca di tutte le ghiottonerie (non solo di genere alimentare) che può trovare. Ogni livello pone come obiettivo fondamentale quello di raggiungere l'uscita usando, quand'è necessario, degli interruttori per attivare piattaforme e aprire porte; al termine del cammino, Mr Smash varcherà nientemeno che la soglia del Paradiso, livello finale del gioco. Le cose però non sono così paradisiache (er...) come sembrano, poiché la succitata House è stata anzitempo invasa da ogni sorta di strane creature. E come può sbarazzarsi di queste abiezioni un personaggio musicale come Mr Smash, se non mediante il lancio ripetuto di dischetti d'argento?

Al momento di redigere questa preview, **House Of Fun** deve ancora ricevere una data di uscita definitiva, ma potete facilmente indovinare su quale rivista troverete la prima recensione in assoluto...







"Father wears his Sunday best. Mother says she needs..."

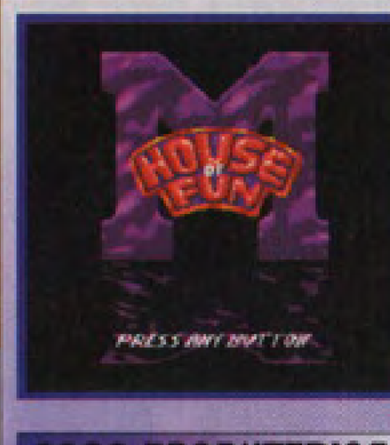
HOUSE OF FUN





DA PAGLIACCIO A POP STAR IN UNA SOLA LEZIONE

In origine, **House Of Fun** era un platform per Amiga intitolato **Harlequin**: nel gioco su floppy, Mr Smash era un tizio vestito a scacchi che per liquidare i cattivi si serviva di ordigni a forma di cuore. Tuttavia la missione di base è rimasta la stessa. All'inizio del gioco, Smash si trova davanti all'ingresso della House Of Fun: una'enorme torre con orologio incorporato. Una volta dentro, Smash scoprirà che ogni stanza della House è allestita secondo temi differenti: automobili, deserti, un grattacielo... Idem dicasi per l'aspetto dei nemici, naturalmente.



CASA PRODUTTRICE
GREMLIN

DATA DI USCITA
MAGGIO

GENERE
PLATFORM

MACCHINA

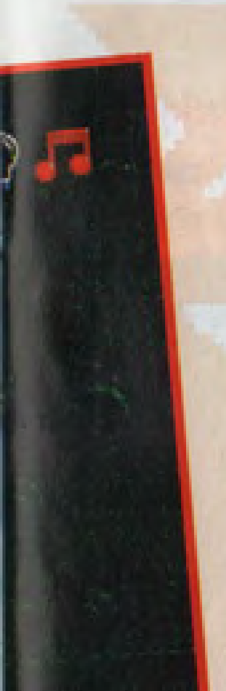


"Try the House of Fun, it's quicker if you run, this is a chemist..."



MORTE A 33 GIRI

Sveglie animose e manovali balordi sono alcuni dei tarpani del gioco; ciascuno di essi cerca di privare Smash di una delle tre unità d'energia che lo mantengono in vita. Grazie al cielo, i dischetti argentei di Smash sono armi piuttosto efficaci e abbattono qualsiasi nemico incombente dopo tre o quattro colpi andati a segno. Comunque, raccogliendo delle icone particolari contenute nelle scatole a sorpresa distribuite un po' ovunque, l'arsenale di Smash può arricchirsi dei più potenti dischi d'oro e di platino. E se proprio si è disperati, è possibile ricorrere al buon vecchio colpo di chiappa.



DISCO PLATFORM

Mentre il signor Smash sbriga le sue faccende piattaformiche, una sfilza dei più grandi successi dei Madness accompagna l'azione. Si parte, ovviamente, con *House Of Fun*, alla quale fa seguito, fra gli altri, *One Step Beyond*. Nella maggior parte dei casi, i motivi servono semplicemente a vivacizzare le operazioni; tuttavia, i programmatori hanno cercato pure di abbinare ad arte diversi motivi con il fondale corrente. Un esempio perfetto di tale iniziativa è il livello desertico, che è accompagnato da una versione tintinnante di *Night Boat To Cairo*.

"Bang on the head with a plastic cup..."

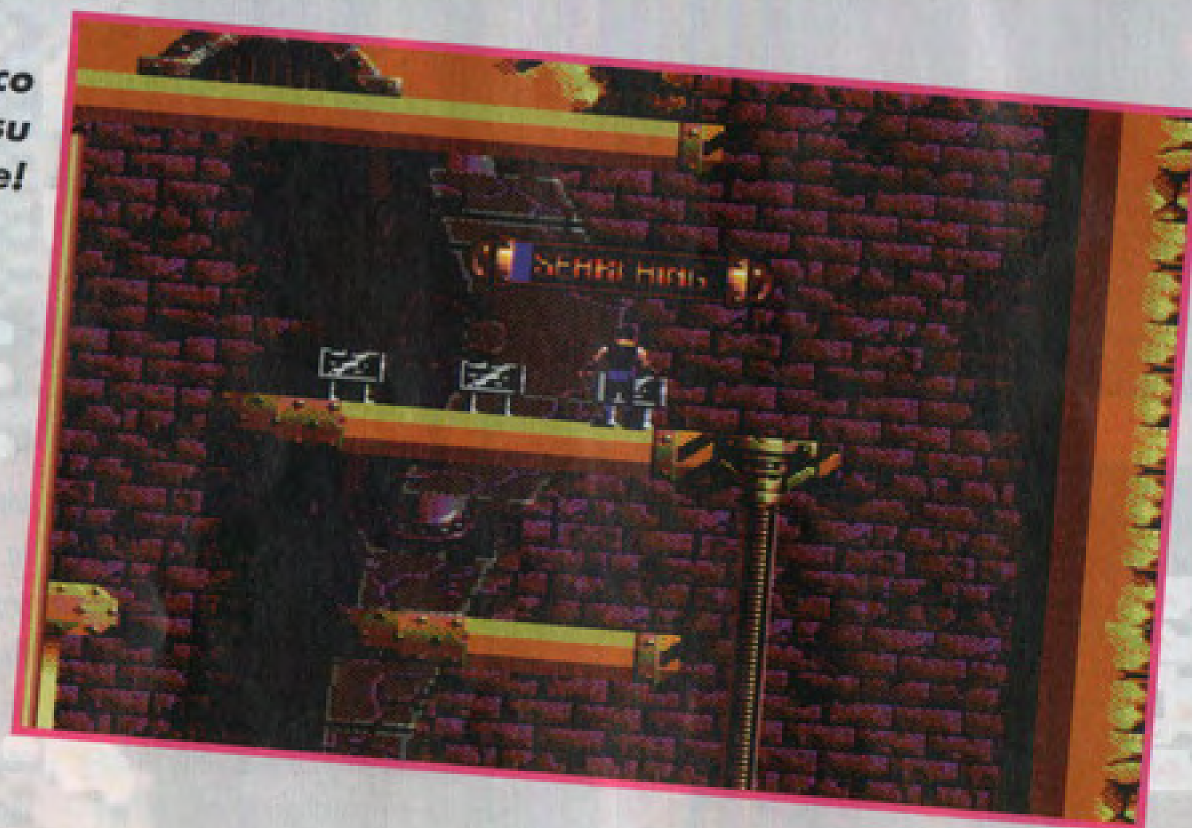


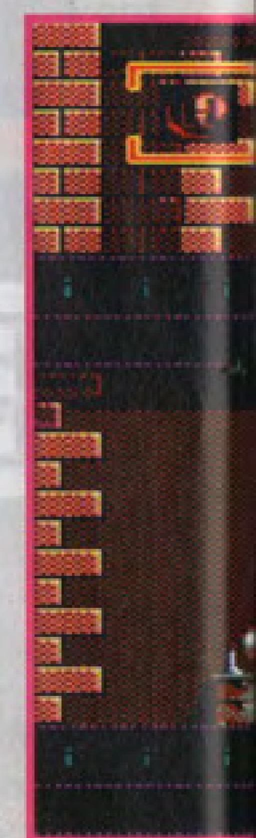
IMPOSSIBLE MISSI

MEGA

PREVIEW

Ma vieni! Il mitico "searching" anche su Megadrive!





C'era una volta, e adesso non c'è più: l'era del Commodore 64. C'era una volta, e neppure questa c'è più: una software house che sfornava esclusivamente titoli destinati ad entrare nel gotha dei videogiochi immortali, la Epyx. Uno dei suoi maggiori successi fu **Impossible Mission** e a distanza di anni la Microprose ripropone questo classico, aggiornato e rivisto, per il Megadrive, per vedere se la giocabilità e lo schema di gioco abbiano resistito al passare degli anni. Una scommessa che pensiamo risulterà vincente. **Impossible Mission** è un platform game in cui impersonate l'agente speciale 4124. Il perfido Elvin Atombender minaccia di distruggere il mondo con una serie di testate nucleari telecomandate: l'unico modo per fermarlo è entrare nella sua fortezza e recuperare tutti i codici per disarmare gli ordigni. Inutile dire che dovrete fare tutto voi, e anche in fretta perché il pazzo ha dato un ultimatum di una sola ora, dopo di che porrà fine alla vita sulla Terra!



COME PRIMA, PIU' DI PRIMA

Questa versione di **Impossible Mission** è molto più grande e più complessa di quella originale per il mitico Commodore 64. L'idea di base rimane quella di perlustrare la base in cerca delle password, ma l'agente 4124 ora è molto più versatile e può usufruire di power up, come lo zaino a reazione e il laser. In più, oltre all'agente 4124 potrete utilizzare un droide oppure una, non meglio precisata, donna agente. Ogni personaggio è dotato di caratteristiche diverse, ad esempio 4124 è molto agile, ma il droide ha una maggior resistenza ai colpi dei nemici.



I tre personaggi a vostra disposizione in Impossible Mission 2025







ON 2025 THE SPECIAL EDITION

IMPOSSIBLE MISSION 2025
THE SPECIAL EDITION

CASA PRODUTTRICE
MICROPROSE
DATA DI USCITA
SETTEMBRE
GENERE
AZIONE
MACCHINA



E hop! Salto mortale in avanti!



Questa è quella che si dice una foto a luce rossa...







Ehi, ma dove cavolo siamo finiti?

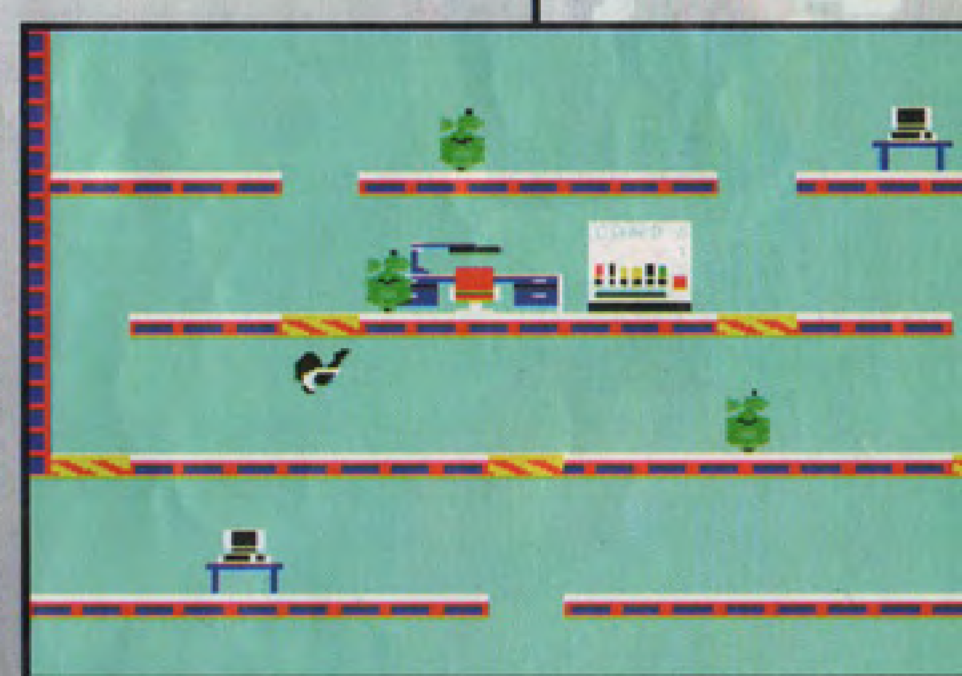
NOSTALGIA

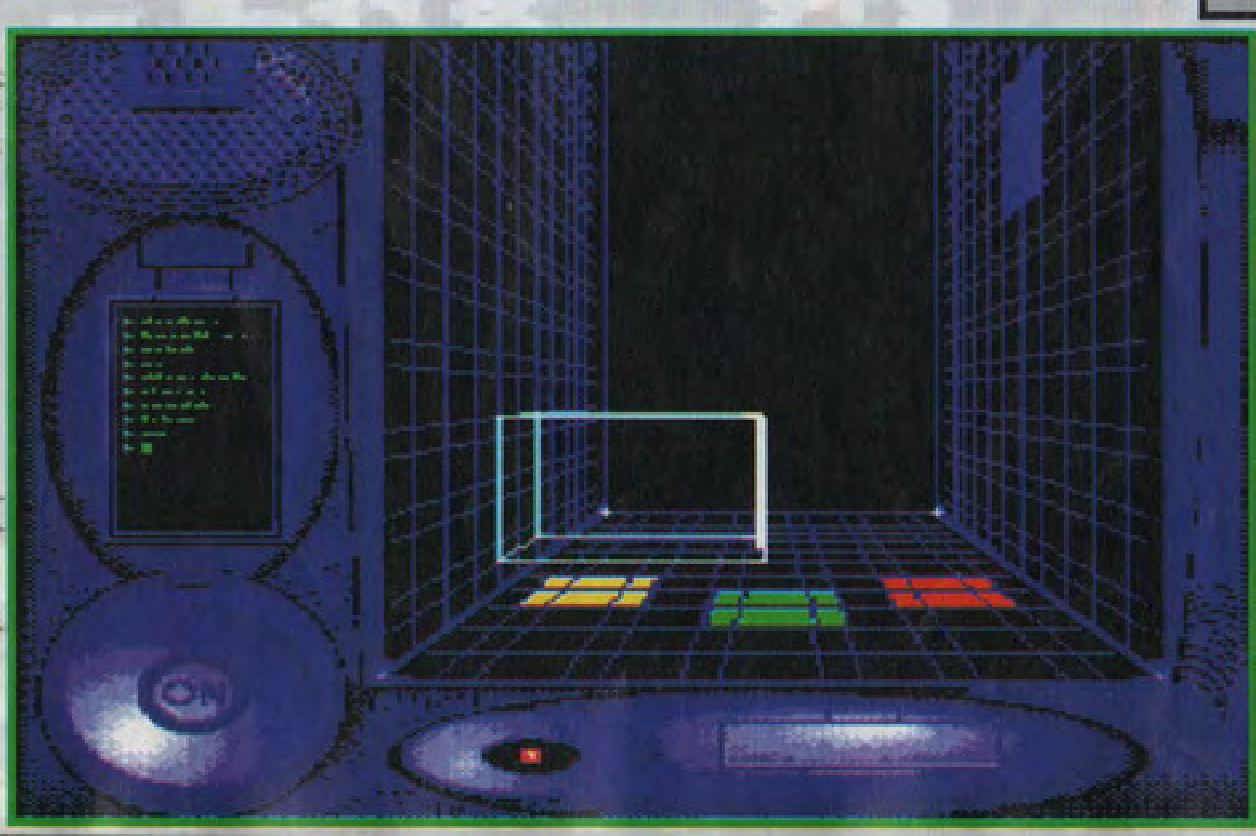
La Microprose ha pensato a tutti quei giocatori più grandicelli che, ai tempi della prima versione, passavano notti insonni cercando password in giro per la fortezza, e ha così introdotto nel gioco una perfetta riproduzione della versione per Commodore 64, con la stessa grafica squadrata e usando la stessa palette di soli 8 colori. Praticamente non noterete la differenza...



UAAAAA! E' lui, l'originale Impossible Mission, identico alla versione del C64!

Signori, un mito. Sniff, mi vengono le lacrime agli occhi...





Un sottogioco simile al buon vecchio Simon (il gioco, non il redattore)

ATTENDI AL DROIDE!

Elvin non è certo uno sprovveduto e non ha lasciato in giro le password senza un'adeguata protezione: a sorvegliare l'intera fortezza è stato messo un robusto esercito di robot armati di laser e potenti scariche elettriche. Il contatto con queste armi sarebbe fatale, ma fortunatamente per voi ci sono solo tre modelli di droidi e, imparato come affrontarli, la missione sarà meno impossibile. Alcuni vanno disattivati da vicino, mentre altri sentono la vostra vicinanza e cercano immediatamente di farvi fuori. Per darvi una mano, qua e là per gli schermi troverete dei monitor: se nella vostra ricerca avete trovato le icone giuste potrete inserirle nei computer e disattivare temporaneamente tutti i droidi nei paraggi.

MEGA

SONIC THE H

REVIEW

PANE E VOLPE

Sonic 3 vede il ritorno di Tails, misteriosamente assente in **Sonic CD** (forse perché il nostro porcospino era impegnato con la sua amata, probabilmente la Sega ha voluto evitare pericolosi triangoli per non scandalizzare troppo i bambini nipponici...). In ogni caso, la volpe dalla doppia coda ora è presente e il suo compito è più o meno lo stesso che aveva in **Sonic 2**: rubare anelli, morire un casino di volte e aiutare Sonic. Stavolta anche più attivamente del solito come potete vedere dalle foto...



Come due piloti acrobatici degli anni 30, Sonic e Tails, a bordo del loro biplano stile prima guerra mondiale, sorvolano la superficie del pianeta Moebius seguendo in direzione del vento. La loro destinazione è la base segreta del Dr. Robotnik, il pazzo scienziato obeso che ha intenzione di trasformare tutti gli animali viventi in creature robotiche. Siete pronti per affrontare l'ennesima avventura del porcospino più famoso del mondo e del suo peloso amico? L'avventura sta



Si ringrazia: **Newel** per la cartuccia

SONIC







EDGEHOG 3

MOSTRO O NON MOSTRO?

Nei precedenti capitoli di **Sonic**, il protagonista incontrava i vari boss alla fine della terza parte di ogni livello, ma in **Sonic 3** le cose sono differenti: dovrete affrontare, infatti, un guardiano alla fine di ognuna delle dodici sezioni di cui è composto il gioco. Noterete, inoltre, che questa volta il Dr. Robotnik ha lasciato che siano i boss stessi a fare gli onori di casa (prima li controllava lui stesso da un abitacolo al loro interno): questi disgraziati sono sicuramente i più originali e ingegnosi dell'intera serie ma, come al solito, richiedono un po' di tempo e ingegno per essere sconfitti.



WATERFALL BOSS
Classico di Robotnik, grosso, che spara palle di fuoco ma abbastanza facile da eliminare. Basta colpirlo nell'occhio centrale.

SPIN DRIER BOSS
Questo tizio è abbastanza ostico, ma basta evitarlo quel tanto che basta per poi colpirlo alla base del corpo quando esce dall'acqua.



MORTAR BOSS
Una bella palla al piede: questo marchingegno è armato di mortai. Per fortuna è abbastanza facile precedere le sue mosse.



CARNIVAL BREAKOUT BOSS
Questo appare all'improvviso sotto di voi, sbucando dal pavimento è formato da diversi blocchi colorati. Per fortuna è piuttosto lento e il modo migliore per colpirlo è saltargli addosso appena esce allo scoperto.



CORDLESS DRILL BOSS
Di nuovo Robotnik, ma questa volta a bordo di una macchina che, però, vola, vola troppo alta per essere colpita con un semplice salto. Fatevi sollevare da tails e colpitelo sopra la testa.





ICED DIAMOND BOSS
Un robot automatizzato protetto da alcuni diamanti che girano vorticosamente. Sembra difficile, ma basta avere un po' di tempismo per colpirlo e distruggerlo senza problemi.

THREE WAY FINISH
Sorpresa! Sorpresa! Sappiate, però, che Robotnik ha in serbo per voi uno dei più geniali guardiani di fine livello che la mente dei game designer abbia mai potuto creare...



MEGA ZONE

I livelli di **Sonic 3** sono sei, ognuno diviso in due zone al cui confronto quelle dei precedenti capitoli sembrano piccolissimi e insignificanti. Questi, invece, sono molto vasti e diversi uno dall'altro in tutto e per tutto. Ogni zona può essere portata a termine in maniera diversa, ma va esplorata molto accuratamente allo scopo di trovare le sei Chaos Emeralds e, quindi, terminare il gioco.



ANGEL ISLAND

Il primo livello è un paradiso tropicale piuttosto semplice, ideato in modo che il giocatore prenda confidenza con i comandi. Durante la prima parte vi ritroverete in mezzo ad alberi e acqua, mentre la seconda vi riserva un vero inferno di fuoco. Qui potete trovare:



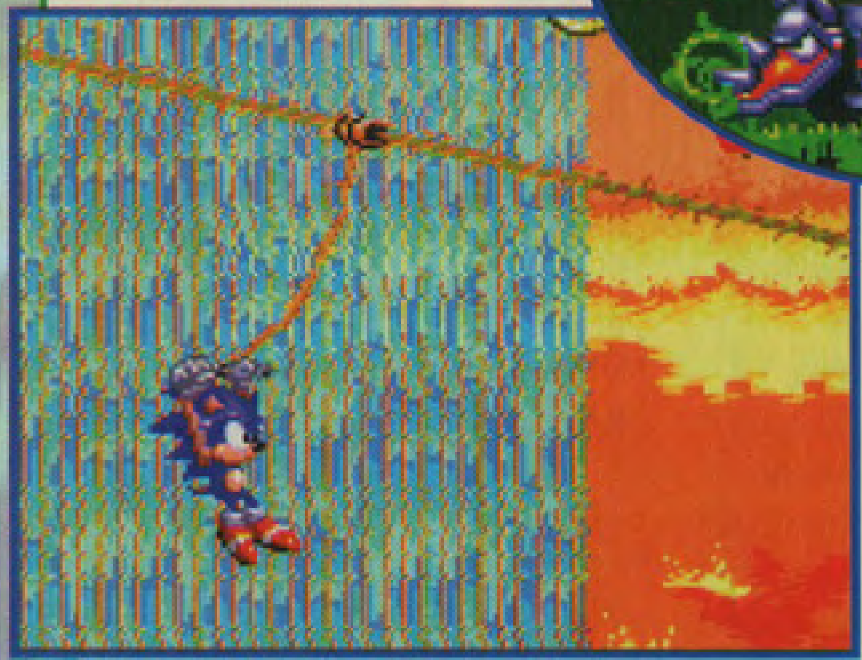
DEATHSLIDES
Saliteci sopra e vedrete Sonic ruotare come una trottola.



WATERFALLS
Attenti alle piattaforme instabili che cadono al minimo contatto.



ROCKS
Molte rocce si rompono con un Spin Attack.



ROPE SWINGS
Una delle novità di **Sonic 3**. Chi si ricorda **Jungle Hunt**?

MARBLE GARDEN ZONE

Un livello veramente grazioso da vedere, formato da rocce incastrate nel terreno e caverne nascoste da pietre che possono essere distrutte. Oltre a questo potete trovare:



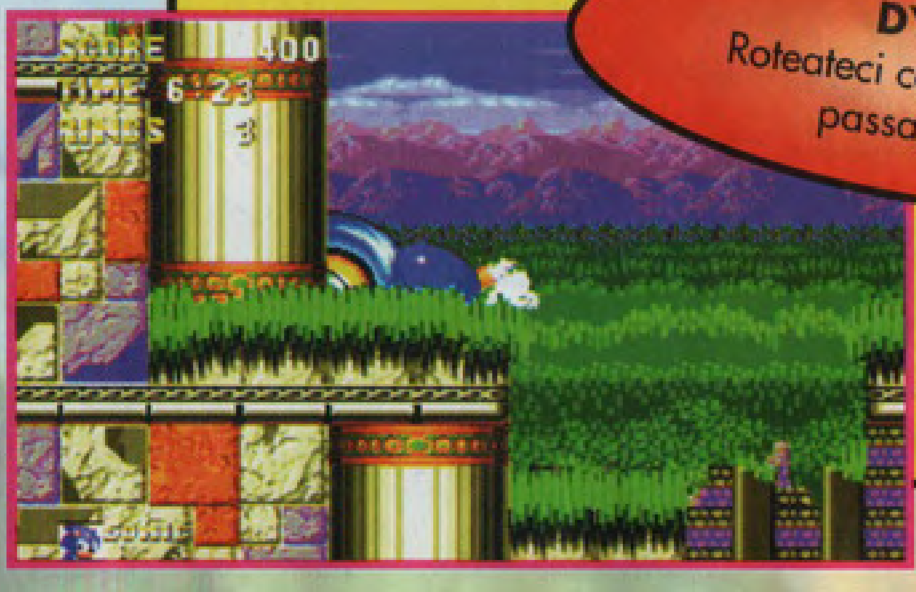
TRIPOD PLATFORM
Si muovono veloci e sono situate sopra punte acuminate.



MUD
Piuttosto letali, cercate di non ritrovarvi sotto a esse quando cadono.



SPINNING TOP
Una piattaforma veloce e controllata dal giocatore. Molto utile per superare lunghi baratri.



DYNAMO
Roteateci contro e scoprirete passaggi segreti.



COMMENTO



Non ci sono parole per descrivere questa cartuccia: **Sonic 3** è probabilmente il gioco più acchiappante e divertente che sia uscito in questo ultimo periodo e, sicuramente, rimarrà tale per mesi e mesi. La maggior parte del platform racchiude in sé idee originali e divertenti e i livelli sono organizzati in maniera superba. Completare il gioco con tutte le sei Chaos Emeralds è un'impresa quasi impossibile ma, sfortunatamente, finirlo senza è piuttosto facile. Peccato, perché **Sonic 3** aveva tutte le carte in regola per diventare il miglior gioco mai apparso sul Megadrive. Rimane comunque un acquisto indispensabile.

Paolo

HYDRO CITY

Questo livello assomiglia a una caverna preistorica. State attenti ai ventilatori e alle alte maree.

SPOUTS
Delle vere e proprie fuoriuscite d'acqua utili per elevarsi a grandi altezze.

WALL
Questi muri richiedono un po' di pratica per essere superati.

CONVEYORS
Sfruttate questi ventilatori subacquei e non dovreste avere

BUBBLES
Provate a non respirare e ditemi che succede...



ICE CAP ZONE

Sicuramente il livello più divertente in quanto va letteralmente risolto, manco fosse un gioco di strategia. All'inizio vi ritroverete in un labirinto di caverne e, successivamente, sopra una pista innevata dove l'azione si svolge sopra sci e slittini...

SWING **BRIDGES**
Per superare questo punto avete bisogno di un'elevata velocità e di un tempismo quasi perfetto.



SNOWBOARDING
...appunto.



AVALANCHES
Fondamentali per terminare il livello.

ICICLES
Utili per superare le zone ricoperte da punte acuminate.

PENGUINS
State attenti a questi robot poiché sono tanto divertenti quanto mortali.



SNOW SPRAYS
Neanche i frigoriferi della Rex congelano così velocemente.



CARNIVAL ZONE

Questo è, probabilmente, il livello più bello del gioco. Ambientato in una specie di Luna Park vi permetterà di far compiere a Sonic un incredibile numero di favolose acrobazie.





CANNONS
Vi permettono di usare Sonic come una palla di cannone e arrivare così a zone altrimenti inaccessibili.

BARBER'S POLE
Una specie di scivolo utile per far raggiungere a Sonic velocità da capogiro.



ANTI-GRAVS
Questi sollevano Sonic a mezz'aria. Veramente utili.

TRIFLE LIFTS
Utili per raggiungere altezze elevate. Se ne trovano sempre tre alla volta.



MESH
Afferratelo e guardate Sonic roteare vorticosamente.

CLAM GUNS
Qui troverete il guardiano ad aspettarvi, perciò occhio!

SONIC THE HEDGEHOG 3



LAUNCH BASE

L'ultimo livello e, naturalmente, il più ostico: è pieno di passaggi e trabocchetti che vi porteranno allo scontro finale con Robotnik.

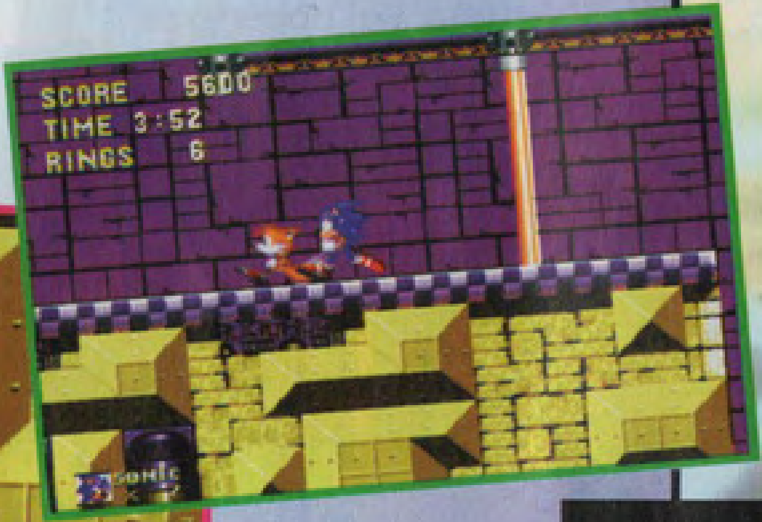
LAUNCH LOOPS
Converte la velocità orizzontale in spinta verticale. Provate a salirci sopra come dei razzi e vedrete.

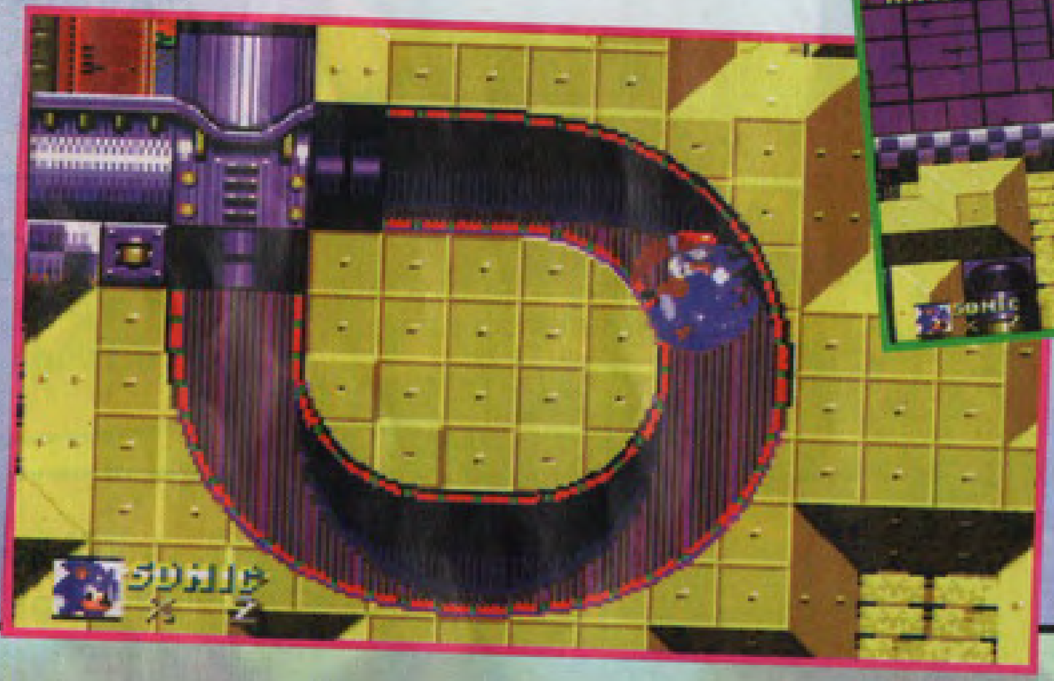
DIVE BIRDS
Attenzione a questi uccelli poiché saltano fuori dall'acqua appena vi avvicinate.

CAPSULE LIFT
Saliteci sopra e verrete spediti in tutte le direzioni.

LASERS
Si trovano dentro a muri, pavimenti, eccetera e sparano senza guardare in faccia a nessuno.

EGG CUP LIFTS
Saltateci sopra e aspettate che vi porti a destinazione.





ZONE SPECIALI

I precedenti capitoli della saga avevano una zona bonus che si ripeteva per ogni livello. **Sonic 3**, invece, ne ha due, contenti?

CHAOS ZONE
Sono sei le Chaos Emeralds che vanno raccolte allo scopo di terminare il gioco. Queste si raggiungono saltando dentro giganteschi anelli solitamente nascosti dentro caverne o affini.
Sopra una gigantesca sfera dovrete correre come pazzi raccogliendo le sfere blu ed evitando quelle rosse. Raccoglietele tutte e apparirà la Chaos Emerald.

BUBBLE GUM ZONE
Questa zona è raggiungibile solo raccogliendo 50 anelli. E' un cunicolo verticale con un bonus posto alla fine. L'unico modo per arrivarci è servirsi di palloncini sui quale rimbalzare in continuazione.



NOI SIAMO PICCOLI, MA CRESCEREMO...

Oltre al gioco vero e proprio, c'è un sottogioco a due giocatori molto simile a quello di **Sonic 2**. La struttura è stata però rifinita e modificata in una gara di velocità attraverso sei differenti zone, ognuna delle quali va percorsa per cinque volte prima dell'avversario.



















POWER UP!

Ci sono tre diversi tipi di power-up di cui Sonic può disporre rompendo i vari Apple Macintosh sparsi per i livelli.
Il primo è rappresentato da una bolla che aumenta la potenza di Sonic e gli permette di rimbalzare sui bordi. La seconda e un'aura elettrica che attrae gli anelli e respinge i colpi mentre la terza e un barriera di fuoco che permette a Sonic di trasformarsi in una meteora dalla potenza devastante.









COMMENTO



Sonic 3 non delude assolutamente le aspettative e, se i precedenti capitoli erano di qualità impeccabile, in questo terzo episodio si raggiunge il limite della perfezione. I miglioramenti riguardano soprattutto la grafica e la struttura dei livelli. In particolare quest'ultimi sono organizzati in maniera superba e assicurano un'elevatissima giocabilità e longevità. Sicuramente il miglior titolo del momento e, come tale, da comprare assolutamente.

Bio Massa

CARTUCCIONE

Sonic 3 permette di salvare ben otto situazioni del gioco e, sicuramente 16Mbit, sono tanti anche per un gioco di questo tipo. Ma c'è di più. Nei progetti futuri della Sega è in previsione una versione Deluxe di **Sonic 3**, con livelli extra e diverse modalità di gioco. Molto probabilmente verrà rilasciato un upgrade per chi avesse comprato **Sonic 3**, oltretutto compatibile con i precedenti capitoli della serie, permettendo di avere altri livelli. Argh! Sto svenendo...

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 95

▲ Impressionante. Sicuramente il punto migliore del gioco

SONORO 90

▲ Le musiche sono ottime e gli effetti realizzati a regola d'arte

GIOCABILITÀ 94

▲ Metodo di controllo semplice e immediato e azione molto frenetica

LONGEVITÀ 85

▲ I livelli richiedono un sacco di tempo per essere esplorati...

▼ ...purtroppo lo finirete in una settimana o poco più

GLOBALE 91

Il ritorno di **Sonic**! Questo gioco lo piazza in cima al podio e lo nomina Imperatore dei giochi di piattaforme di tutto l'universo. Uaz! Uaz! Uaz!



ESCLUSIVO: SUPER SONIC WARRIORS

**Avremmo potuto stupirvi con una recensione radicale distruttiva di Sonic The Hedgehog 3 e, in effetti, lo abbiamo fatto.
Ma non bastava. Così abbiamo deciso di rivolgere sei, settemila domande direttamente al creatore del migliore platform della storia, Hirokazu Yasuhara. Il simpatico giapponese è nientepopodimeno che direttore e main-game designer del Sega Technical Institute, il team di sviluppo numero uno della Sega of America. Tutta i retroscena di Sonic 3, qualche segreto che riguarda la Sega ed un mucchio di notizie che difficilmente leggereste altrove...**

Sei mesi fa il presidente della Sega Enterprises aveva commissionato al Sega Technical Institute un compito veramente arduo: creare IL videogioco definitivo, il migliore platform della storia, qualcosa che lasciasse veramente il segno.
Quel "qualcosa" oggi si chiama Sonic The Hedgehog 3.



Roger Hector, vicepresidente del Sega Technical Institute. Circa un anno fa ha ricevuto un fax dagli States: "Avete sei mesi per creare qualcosa di superiore a Sonic 2. Firmato Sega of America". Roger è sbiancato in volto, ma si è subito ripreso. "Possiamo farcela" si è detto.

Le uniche critiche che sono state rivolte da osservatori causali allo scorso CES di Las Vegas riguardavano la struttura di Sonic 3, forse troppo simile ai suoi predecessori. Sì, la grafica è molto migliorata rispetto agli episodi precedenti, ma perché limitarsi alla solita collaudata formula? La risposta è semplice: perché è quello che i videogiocatori vogliono. Perché riparare qualcosa se non è rotto? Yasuhara ci spiega come è riuscito a creare un mito videoludico, Sonic The Hedgehog, partendo praticamente dal nulla...

OCCHEI, AVETE 16 MBIT: FATENE QUELLO CHE VI PARE...

Hirozaku Yasuhara e il suo team hanno avuto la possibilità di usufruire di una quantità di memoria enorme per creare un platform radicale distruttivo: 16 mbit, il doppio di Sonic The Hedgehog 2, il quadruplo del primo Sonic The Hedgehog. Non solo: la cartuccia è anche dotata di F-RAM, un nuovo tipo di battery back-up che ritroveremo anche nei prossimi giochi targati Sega.
"Avevamo un sacco di megabit a nostra disposizione e ciò ci ha permesso di realizzare tutte quelle trovate che eravamo stati costretti a tagliare dai precedenti episodi, limitati da carenza di memoria" commenta Yasuhara.
Oltre ai nuovi ostacoli e ai miglioramenti relativi al gameplay, Sonic 3 vanta inoltre livelli tre volte più vasti di quelli analoghi in Sonic 2. Ma il Sega Technical Institute non si è accontentato di ingrandire i livelli, seppure in maniera esponenziale. La parola chiave era migliorare il grado di interazione del modo a due giocatori. Sin dall'inizo il STI *"ha puntato a sviluppare un cooperative-mode con Sonic e Tails"* dice Hirazaku. L'abilità dei due personaggi di interagire l'uno con l'altro in Sonic 2 era assai limitato: in Sonic 3 ciò è essenziale per portare a termine con successo molte missioni.
Creare questo terzo episodio si è rivelato assai difficile, persino per un team di programmatori con gli attributi come il Sega Technical Institute. Il codice finale di Sonic 3 è stato concluso solo dopo sette mesi di lavoro intenso. Se si considerano anche i mesi spesi a stabilire una traccia e a valutare tutte le possibilità, si arriva a un totale di undici mesi. Quasi un anno per creare IL gioco, the game.
Naturalmente, non tutto quello che Yasuhara e il suo team di programmatori avrebbero voluto vedere nella versione finale di Sonic 3 è stato poi implementato: *"Anche se non posso dirvi esattamente quello che manca (lo vedremo in Sonic 4, I bet! - Ndt), vi basti sapere che siamo riusciti a sviluppare solo un terzo delle idee che avevamo in mente per Sonic 3".*
Come mai, chiediamo? Pronta la replica di Yasuhara: *"La maggior parte delle soluzioni che avevamo previsto sono state scartate per limitazioni di memoria, tempi di consegna del materiale finito e impossibilità tecniche".*
Too bad: ma questo significa che CI SARA' Sonic 4!



Sonic & Tails impegnati in una delle spettacolari sezioni bonus di Sonic The Hedgehog 3. Un altro grande miglioramento rispetto a quelle, già grandiose, di Sonic 1 & 2 e di Sonic CD.

VISTA

UN MONDO CHE CRESCE

In ognuno dei prodotti del Sega Technical Institute abbiamo potuto fare la conoscenza di nuovi personaggi del variopinto entourage di Sonic. Sonic 2, per esempio, ha presentato al mondo Tails, la volpe, mentre in Sonic CD abbiamo incontrato Amy Rose. Amy e Tails saranno presenti anche nel prossimo gioco ispirato a Sonic per Game Gear: Sonic Drift (vedi box Game Gear Rulez! nelle News di questo numero).
Sonic 3 ha visto debuttare Knuckles, il bizzarro personaggio asservito a quel balordo del Dr. Robotnik. Abbiamo quindi chiesto a Mr. Yasuhara quali sono gli elementi che l'STI ha preso in considerazione per creare nuovi personaggi.
"Innanzitutto vorrei precisare che ritengo assolutamente necessario presentare nuovi personaggi in ogni nuovo gioco, al fine di espandere l'universo di Sonic. Avevamo in mente un personaggio "forte" come Knuckles prima ancora di buttare giù le prime idee di Sonic The Hedgehog 3. Per realizzare questo nuovo avversario del porcospino crestato volevamo qualcosa di speciale: un rivale simpatico, ma allo stesso tempo, dotato di caratteristiche e abilità del tutto originali, diverse da tutto quello che si era visto sino ad oggi nei giochi di Sonic. Alla fine abbiamo scelto Knuckles. Il suo nome deriva dai guantoni giganti che indossa (Knuckles significa infatti "nocche" - Ndt)".

Sonic 3 è circondato dagli smeraldi del Chaos in Sonic 3. Questo gioco include un nuovo mitico personaggio, Knuckles, creato da Yasuhara ed il suo team.



Knuckles è presente praticamente sempre nel gioco, facendosi largo grazie ai suoi potentissimi pugni che sembrano usciti direttamente da Bare Knuckles III (Streets of Rage III, vedi Preview). Un osso veramente duro per Sonic e il suo compagno.
Oltre ai vari episodi dedicati a Sonic The Hedgehog, fino ad oggi abbiamo potuto giocare numerosi spin-off, come Sonic Chaos (Game Gear) e Sonic Spinball. In arrivo c'é anche un coin-op intitolato Sega Sonic, un gioco d'azione con grafica isometrica che vedremo anche per Saturn. Mr. Yasuhara ci ha confidato che è molto dubbioso per quanto riguarda una versione per Megadrive, ma allo stesso tempo dice che *"in un primo tempo volevamo inserire una sezione isometrica addirittura in Sonic 3, ma alla fine abbiamo dovuto abbandonare questa idea per vari motivi. Non posso dire nulla al momento per quanto riguarda l'utilizzo di questa prospettiva nei prossimi giochi di Sonic".*

UN SONIC TEAM, DUE SEGA

Mr. Yasuhara e il suo team sono giapponesi e si erano già occupati dell'intero codice di Sonic the Hedgehog 2 per la Sega of America, che può vantare il merito di avere progettato uno dei migliori platform di sempre. Sonic CD, invece, è stato supervisionato esclusivamente dalla Sega of Japan. Confusi? Anche noi. Come si spiega questo continuo splittaggio tra la divisione americana e quella giapponese quando il team di programmatori alla fine è unico?
"Sebbene il Sonic Team abbia acquisito nuovi membri nel corso degli anni, posso in effetti dire che è rimasto sostanzialmente identico. La ragione per la quale sviluppiamo giochi alternativamente per la Sega of America e per quella nipponica è che si tratta di mercati molto differenti tra loro. I videogiocatori americani hanno preferenze differenti da quelli giapponesi, e spesso le scelte della divisione americana non corrispondono affatto alle intenzioni della Sega of Japan".
Ma da quanti programmatori è costituito il Sonic Team che ha creato Sonic 3?
"Fondamentalmente tre designers, tre programmatori e sette artisti. Inoltre molti altri hanno lavorato solo sul sonoro".
Gli spin-off, come Sonic Spinball o Dr.Robotnik Mean Bean Machine, vengono generalmente affidati a team di sviluppo ausiliari, sebbene sotto la rigida supervisione del Sonic Team, che può decidere in qualunque momento di correggere o modificare il lavoro del team secondario.

IL FUTURO DEI VIDEOGIOCHI

Kirozaku Yasuhara, è al pari di molti altri programmatori del suo calibro (tra tutti, un nome: Shigeru Miyamoto, creatore dei vari... er, giochi di Mario per la Nintendo), molto interessato alla situazione attuale del mercato videoludico.
"Sembra che ci siano in giro veramente troppi giochi simili. Temo veramente che ciò alla lunga possa costituire una minaccia per l'intero mercato, che si potrebbe sgonfiare rapidamente" commenta Yasuhara, che tuttavia resta ottimista per il futuro. *"Spero che nei prossimi tempi potremo vedere giochi veramente innovativi in grado di stimolare l'intera industria. Comunque, vorrei specificare che non intendo dire che da oggi in poi tutti i videogiochi debbano essere realizzati con grafica poligonale o animazioni in full motion video visto che va così di moda; al contrario penso che sia necessario prima di tutto occuparsi dell'effettiva qualità dei giochi. Io personalmente vorrei creare nuovi ed originali personaggi-simbolo, al pari di Sonic, e allo stesso tempo prodotti assolutamente originali".*
Quindi che tipo di videogiochi preferisci giocare, nel tempo libero?
"Di tanto in tanto mi diletto con i gioci di ruolo e con le simulazioni. Ma se devo essere sincero preferisco i giochi in scatola occidentali ai videogiochi".
Un ringraziamento particolare a Yasuhara per la disponibilità dimostrata ed un "in bocca al lupo" per... Sonic 4!



Ecco solo uno dei numerosi programmatori del team di sviluppo più importante della Sega: l'STI. Praticamente una squadra di calcio con riserve!

BUBBA

REVIEW



Bubba sfrutta un fungo come trampolino di lancio

Ce n'è di gente strana a questo mondo. Gli individui con la mente più contorta devono essere comunque i tizi che scrivono le trame dei videogiochi. Prendiamo per esempio questo ultimo lavoro della Core Design...

Un simpatico ragazzo, Bubba, si fa i fatti suoi in giro per la Terra. Un bel dì un cattivo alieno decide di prelevarlo a forza per inserirlo nella sua collezione di strane forme di vita: il ragazzo non si dà per vinto e riesce a scappare dalla gabbia in cui è rinchiuso. Nella sua fuga libera anche gli altri esseri catturati e, in particolare, fa amicizia con uno strano alieno a forma di manganello. Questa rivolta generale provoca non pochi problemi all'astronave del cattivo collezionista che si sfracella su un pianeta. Bubba e Stix, questo il nome del manganello ("stick" in inglese significa proprio "bastone"), intravedono una base spaziale all'orizzonte e decidono di raggiungerla. Per arrivarci dovranno però affrontare i mille pericoli che incontreranno sulla loro strada.

Ora che sapete la storia, vi sembra il prodotto di una mente sana? Che fine hanno fatto i giochi in cui prodi eroi andavano a salvare belle donzelle (Dragon's Lair è dieci pagine più avanti... NdSimon)? Oppure quelli dove quintali di alieni attaccavano la Terra senza motivo? Ah, bei tempi andati...

E' IN ARRIVO IL CD!

Udite udite: dopo **Chuck Rock II**, anche **Bubba 'N' Stix** verrà convertito per il Mega CD. Lo schema di gioco rimarrà fondamentalmente lo stesso, ma verrà migliorato l'aspetto sonoro e verrà inserita una lunga presentazione animata (come è avvenuto, con ottimi risultati, in **Chuck Rock II**). Questa sequenza mostrerà la cattura di Bubba, la sua fuga e il suo atterraggio, non troppo morbido, sul pianeta. Non perdetevi i prossimi numeri di **Mega Console** per saperne di più.









COMMENTO



Personalmente reputo gli arcade-adventure uno dei generi videoludici più divertenti, molto più delle semplici adventure perché si ha subito sott'occhio l'effetto delle proprie azioni. Dopo alcuni mesi in cui questo genere sembrava messo da parte, è tornato con uno dei suoi esempi migliori: **Bubba 'N' Stix**. La combinazione di grafica cartoonistica, umorismo demenziale e rompicapo è veramente intrigante e riuscitissima e vi terrà appiccicati allo schermo per diverso tempo. Gli enigmi sono dapprima molto semplici, ma aumentano via via di complessità, così da calarvi a poco nel modo di ragionare (o di non ragionare) necessario per risolverli. In definitiva **B'N'S** è un gioco da prendere seriamente in considerazione: forse non vi piacerà da subito ma, quando ne avrete capito lo spirito, ne rimarrete conquistati.

Fabio



Proprio un bel quadretto familiare...

CINQUE, NON PIU' DI CINQUE

Benvenuti nel mondo di **Bubba 'N' Stix**, un territorio veramente pazzo, pieno di cose divertenti. Le zone, corrispondenti ad altrettanti livelli, che dovrete attraversare sono cinque.

Prima di tutto dovrete attraversare la foresta selvaggia ed entrare nella base spaziale, evitando i sistemi di sicurezza. Arriverete poi ad un punto in cui dovrete aprirvi la strada fra colate di lava e massi pericolanti. Attraverserete una città sommersa e, per finire in bellezza, dovrete intraprendere il viaggio verso casa attraverso territori mai visti prima.

'N' STIX



CASA PRODUTTRICE
CORE DESIGN

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

MATERIA GRIGIA

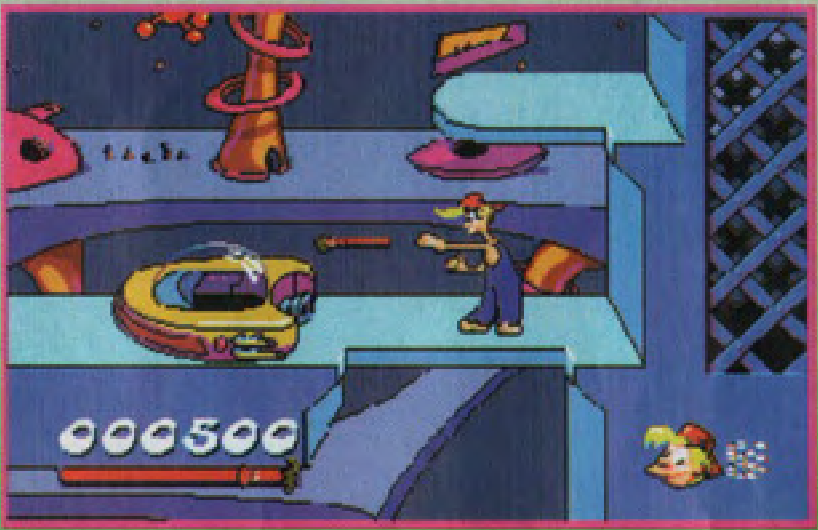
Oltre a dover evitare i numerosi nemici che incontrerete sulla vostra strada, verranno messe a dura prove anche le vostre capacità cerebrali. Tutto comincia semplicemente con alcune piattaforme da azionare per poter progredire, ma col passare del tempo le cose diventano molto più complesse. Per esempio nel terzo livello, all'interno della base spaziale, dovrete riuscire a recuperare e spostare cinque alieni situati in diverse parti dell'astronave, aiutandovi con teletrasporti ed altri marchingegni, per riuscire a proseguire. Questo non è che un esempio di come non basti saltare da una piattaforma all'altra evitando i nemici, ma si debba anche studiare ogni schema per capire quale sia il modo migliore, o l'unico, per riuscire ad uscire.



"E 'sta roba che cavolo è?"

UN DINAMICO DUO

Se esaminiamo nel dettaglio i protagonisti, si può notare che Stix è l'unica arma in possesso di Bubba: senza di lui il nostro eroe sarebbe praticamente indifeso e avrebbe esclusivamente la possibilità di muoversi, correre e saltare. La lista delle capacità del suo amico- manganello è praticamente infinita: può servire per azionare oggetti, per essere tirato, per scavare, oppure usato come leva per spostare ingombranti massi. Utile un amico così, no?





La faccia disgustata dice tutto



Sim-sala-bim!

COMMENTO



Una delle cose che mi ha maggiormente colpito in questo gioco è l'apparente semplicità dei rompicapo: all'inizio bisogna utilizzare esclusivamente qualche piattaforma e azionare dei teletrasporti, ma proseguendo nel gioco gli ostacoli crescono incredibilmente di difficoltà. Se guardiamo bene **Bubba 'N' Stix** dal punto di vista tecnico, non è poi eccezionale: certo, gli sprite sono grandi e i personaggi simpatici, ma è l'accattivante schema di gioco a rendere **Bubba 'N' Stix** una cartuccia di prima categoria. Veramente una grande prova di bravura da parte dei ragazzi della Core Design.

Marco

GRAFICA 90

▲ Realizzata in perfetto stile cartoonistico. Fate molta attenzione agli alieni che incontrate, alcuni sono veramente spassosissimi

SONORO 81

▲ Solita musichetta di rito

▼ Gli effetti sonori sono nella media

GIOCABILITÀ 86

▲ Il livello della foresta è piuttosto facile, così da permettervi di entrare nello spirito del gioco, ma quelli seguenti metteranno a dura prova le vostre capacità

LONGEVITÀ 91

▲ Il primo schema può sembrare limitato, ma il resto del gioco è assolutamente eccezionale. Lo schema della lava vi terrà impegnati a lungo.

GLOBALE 89

Un gran gioco che combina al meglio platform, rompicapo e una dose massiccia di umorismo. Il risultato è una cartuccia da non lasciarsi scappare

HIGH SEA



Aaargh! Cu fu?

Il mostro finale del secondo livello: una buffonata da far fuori...





Avete mai notato che i cloni di **Super Mario** appaiono quasi tutti sul Super Nes e quelli di **Sonic** si comportano in maniera analoga sulle console Sega? Da quanto detto, non faticherete troppo per capire che **High Seas Havoc**, come **Awesome Possum** (recensito su **Mega Console** 1) e un'altra miriade di titoli, segue il filone del velocissimo porcospino blu, seppur con qualche differenza.

Quelle sfere servono a non farvi ripartire ogni volta da capo: Sonic docet...



La storia parla del capitano Havoc che, un giorno, ha la fortuna di rimorchiare una fanciulla. Il bello è che la pulzella gli affida un'antica mappa, sulla quale sarebbe indicata l'ubicazione di una gemma magica in grado di conferire al suo possessore straordinari poteri (per la serie "piove sempre sul bagnato"...). Tali poteri, però, interessano alquanto anche al terribile pirata Brutal Bernard, il quale ha come obiettivo la solita conquista del mondo.

Ok, adesso che sappiamo con chi abbiamo a che fare, mi sembra doveroso parlare delle differenze di questo gioco rispetto a Sonic. Tutti e due sono platform ma, mentre il primo ha una grafica molto curata con lo scopo di avere nel giocatore un impatto visivo maggiore, in High Seas Havoc i programmatori hanno cercato di dare al gioco uno stile fumettoso, curando moltissimo le



Si ringrazia:
CD Verte
per la cartuccia



Le animazioni di High Seas Havoc sono fenomenali

HIGH SEAS ITEMS

Bonus, bonus e ancora bonus. Sono diversi ma in fin dei conti si tratta sempre della solita zuppa. Non abbiate paura a raccoglierne il più possibile, tanto non hanno fatto mai male a nessuno (o quasi).

DIAMANTE - Come sberluccica! Vi verrà assegnato un bonus in punti differente a seconda del tipo di diamante che raccoglierete.

POLLO - Vi restituisce metà energia.

ARROSTO - Questa, invece, ve la restituisce tutta. Bella lì!

TESORI - Altri punti? Questi oggetti ve ne assegnano 50.

CALICE - Questo, invece, solo 10. Taccagni!

SCARPONI - E via, più veloce della luce (per la serie "scopiazziamo di bella"...)!

BAMBOLA DI HAVOC - 1-Up! No comment...



No, non è pummarola, ma lava incandescente...



animazioni e le varie espressioni dei personaggi, compresi i nemici (per farvi un idea di tutto ciò vi invito a far morire Havoc in situazioni diverse in modo da osservare i suoi vari comportamenti). La seconda e, secondo me, più interessante caratteristica è che i livelli del gioco della Data East sono strutturati in modo da essere risolti nel minor tempo possibile, senza dover scervellarsi troppo a lungo come succede spesso nel titolo Sega o in **Mario Bros**. Meglio questo o quello? Chi vivrà saprà, intanto leggetevi i commenti...



Poteva mancare un livello sotterraneo?



E anche questo mostro è sistemato!





Pistaaaaa...



La schermata del Sound Test: forte, eh?



COMMENTO



Non sono mai stato un grande appassionato di questo genere di giochi, ma **High Seas Havoc** e il suo collega **Sonic 3** mi stanno facendo cambiare idea. Pur essendo un semplice clone con qualche differenza nella struttura dei livelli, il gioco è incredibilmente divertente e una volta preso in mano riesce difficilissimo doversene staccare. La giocabilità è infatti altissima, grazie al bilanciamento del livello di difficoltà ben calibrato e ai numerosi livelli (ben 13) che vi terranno sicuramente impegnati per un bel po' di tempo. Qualcuno ha visto il mio Joypad?

Simon















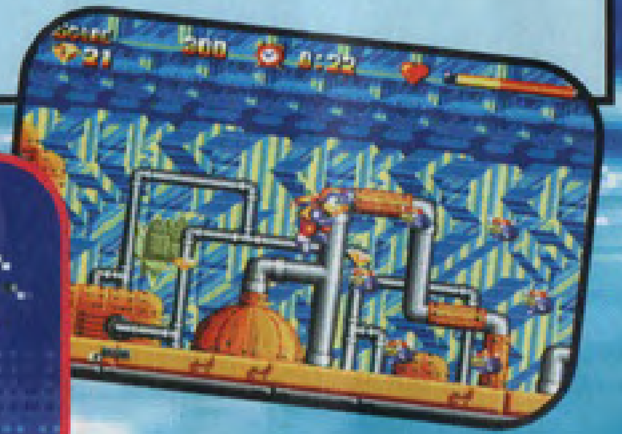
COMMENTO



Sapete qual è l'unico vero difetto di **High Seas Havoc**? Il fatto che sia solamente l'ennesimo clone di **Sonic** anche se, contrariamente ad **Awesome Possum**, questo è un ottimo gioco. Se devo dire la verità all'inizio ho avuto qualche difficoltà a familiarizzare con i comandi (ma se si usa solo un tasto di fuoco come in **Sonic**... Bio, dai i numeri? - Ndr), ma una volta presa confidenza col gioco non sono più riuscito a staccarmene per diversi giorni. Per quanto riguarda la parte tecnica non c'è bisogno di lunghi commenti, basta una parola: ottima. In definitiva se siete degli appassionati del genere, **High Seas Havoc** è un acquisto indispensabile: se invece non lo siete compratelo lo stesso perché ne vale veramente la pena.

Bio Massa







Il terzo livello è pieno di ratti e pantegane bionde...





CASA PRODUTTRICE
DATA EAST

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 93

▲ Fumettosa e curatissima. Galattiche le animazioni dei personaggi

SONORO 92

▲ Aiuto! C'è un'orchestra dentro la cartuccia...

GIOCABILITÀ 90

▲ Ottima. Il gioco vi prenderà sin dall'inizio...

▼ ...nonostante qualche piccola divergenza che avrete con i comandi

LONGEVITÀ 92

▲ Tredici livelli! Bastano?

GLOBALE 92

Il primo che me la viene a menare perché **High Seas Havoc** è "soltanto" un clone di **Sonic**, si consideri un uomo morto

SHANGAI II - DRAGON'S EYE

REVIEW



CASA	ACTIVISION
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2



La sfida con il computer utilizzando le lettere dell'alfabeto

COMMENTO



Giudicare imparzialmente il solito Ma Jong è un'impresa quanto meno titanica. **Shangai II** è un gioco avvincente, divertente e longevo, ma ha un grosso difetto: non è adatto al pubblico italiano, anzi diciamo, al pubblico europeo. Senza entrare in disquisizioni più o meno filosofiche, si vede a occhio che per lo stuolo di "picchiaduristi" e "shootemuppari" di cui è composto il popolo europeo, questo è un gioco troppo cerebrale. Nel nostro continente è stato accolto non troppo caldamente nemmeno **Columns** che, rispetto a **Shangai II**, è un arcade puro, quindi... Comunque, a quelli di voi più aperti o che vogliono comunque provare una cartuccia "diversa", non posso che consigliare **Dragon's Eye**: non ci sono le donnine nude come in sala giochi, ma è un puzzle game mitico, al cui confronto persino **Tetris** impallidisce. Provatelo e sappiatemi dire.

Simone

Pensate per un momento alla storia dei videogames... Secondo voi qual è il gioco convertito in passato per il maggior numero di sistemi (computer, console, frullatori, tostapani...)? **Pac Man**? No. **Tetris**? Nemmeno. **Mortal Kombat**? Neanche. Da una ricerca effettuata dall'Acme risulta che il gioco in grado di fregiarsi dell'onorificenza di "titolo più convertito di sempre" è il **Ma Jong**. Va bene, lo ammetto, non è vero niente. Non ho la più pallida idea di quale sia il titolo più convertito della storia (sinceramente non me ne frega nemmeno niente): l'importante è che il **Ma Jong** (che ha fatto la propria comparsa in sala giochi, su Amiga, PC, Macintosh, Game Gear, Lynx...) sia arrivato finalmente sul 16 bit Sega.



Si ringrazia COMPUTERLAND per la cartuccia



In alto potete vedere tutti i set disponibili: ah, non si scrive Mah-Jongg, bensì Ma Jong, 'gnurant!

Ebbene sì, quello che molti chiamano erroneamente **Shangai** (che, se non sbaglio, è invece il gioco assurdo con le bacchettine colorate) è il titolo che ha avuto più reincarnazioni digitali...

Il meccanismo del gioco è semplice: ci sono una serie di pezzi, disposti casualmente, che vanno eliminati progressivamente dal tavolo fino ad arrivare al totale annullamento dei pezzi presenti. Come farli fuori? E' semplice: sfilando i pezzi uguali a due a due. Il problema (e il bello del gioco) sta nel trovare dei pezzi che siano "liberi" e perciò eliminabili. Comunque non preoccupatevi: potete sempre farvi aiutare dal computer oppure sfidarlo in una versione "abarth" del classico Ma Jong. Se volete potete persino cambiare i pezzi classici con le lettere dell'alfabeto o le bandiere di tutto il mondo o con un altro pacco di set predefiniti. Più di così...





GRAFICA 79

▼ Limitata in qualità...
▲ ...ma alquanto abbondante in quantità e questo è quello che conta

SONORO 80

▲ Nella media, ma da un gioco così era inutile pretendere la Nona Sinfonia

GIOCABILITÀ 90

▲ Il fascino del Ma-Jong è immutato: un must per tutti i fan dei puzzle game

LONGEVITÀ 90

▲ Fenomenale. Il modo a 2 giocatori non è proprio il massimo della vita, ma da soli vi divertirete per mesi e mesi

GLOBALE 88

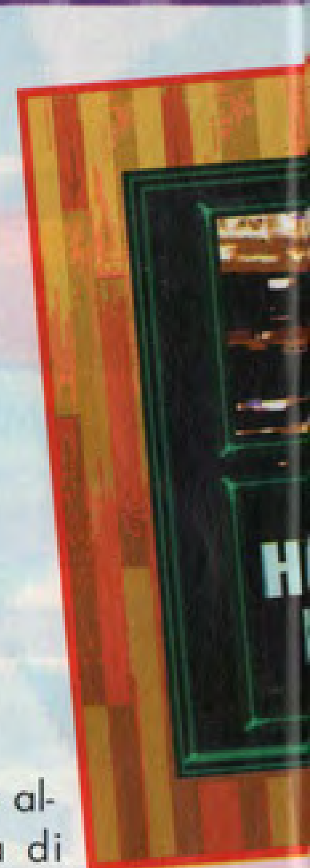
Un gran rompicapo: probabilmente è destinato a pochi, ma meriterebbe molta più considerazione

NBA

REVIEW



Laimbeer non è (anzi, era) un gran schiacciatore e si vede...





Chi di voi non ha mai visto in sala giochi quel gioco di basket due-contro-due dove i protagonisti si esibiscono in schiacciate incredibili e soprattutto impossibili? Il coin-op in questione si chiama **NBA Jam**: "jam" vuol dire appunto "schiacciata" (anche "marmellata", ma non mi sembra il caso visto che devo ancora mangiare) e la Acclaim è riuscita a riprodurre al meglio sugli schermi dei vostri Megadrive queste azioni spettacolari. Che ne dite, non vi è venuta l'acquolina in bocca (anche a me, se ripenso alla marmellata di prima)?

FINTA, PASSA, TIRA

Ricordate che in **NBA Jam** non sono presenti solo passaggi ordinari e tiri in sospensione: per superare gli avversari più forti dovrete esercitarvi a passare la palla mentre state tirando e il difensore sta piombandovi addosso per lasciare il marchio della palla sopra la vostra faccia. E' altresì conveniente imparare a usare la finta di tiro perché alcuni giocatori, specie quelli comandati dal computer, sono soliti abboccare a questa mossa aprendovi un'autostrada verso il canestro.



WE ARE THE CHAMPIONS

Con **NBA Jam** si può giocare da soli, in coppia contro il computer o uno contro l'altro: in più se siete così fortunati da possedere un'adattatore potete sollazzarvi anche in tre o quattro (il massimo della libidine). Se affrontate il computer, per diventare campioni dovete sconfiggere tutte le ventisette squadre che militano nella National Basketball Association, partendo dalle più scarse (Minnesota e Dallas) fino ad arrivare agli attuali Campioni del Mondo (come amano dire gli americani), i Chicago Bulls. Ogni volta che battete un avversario potete segnarvi la password che vi permetterà di ripartire da quel punto ogni volta che vorrete. Comunque non lasciatevi ingannare: anche in questo modo non è per niente facile riuscire a indossare l'anello dei campioni del mondo. E poi i livelli di difficoltà sono cinque...

ON FIRE

Negli Stati Uniti i telecronisti associano l'espressione "on fire" a un giocatore che ha la mano calda, cioè che segna da ogni parte del campo, anche se ultramarcato. In **NBA Jam** un giocatore diventa "infuocato" se segna tre volte consecutive senza che gli avversari muovano il proprio punteggio sul tabellone: quando il vostro atleta è in questo stato di grazia avrete il turbo illimitato e la palla incandescente, circondata da una scia di fumo, quasi sicuramente andrà a infilarsi nella retina bruciandola. Purtroppo quando il vostro avversario segna, l'effetto sparisce: proprio una doccia fredda, eh?

Il giocatore è "on fire" e la palla brucia letteralmente la retina...

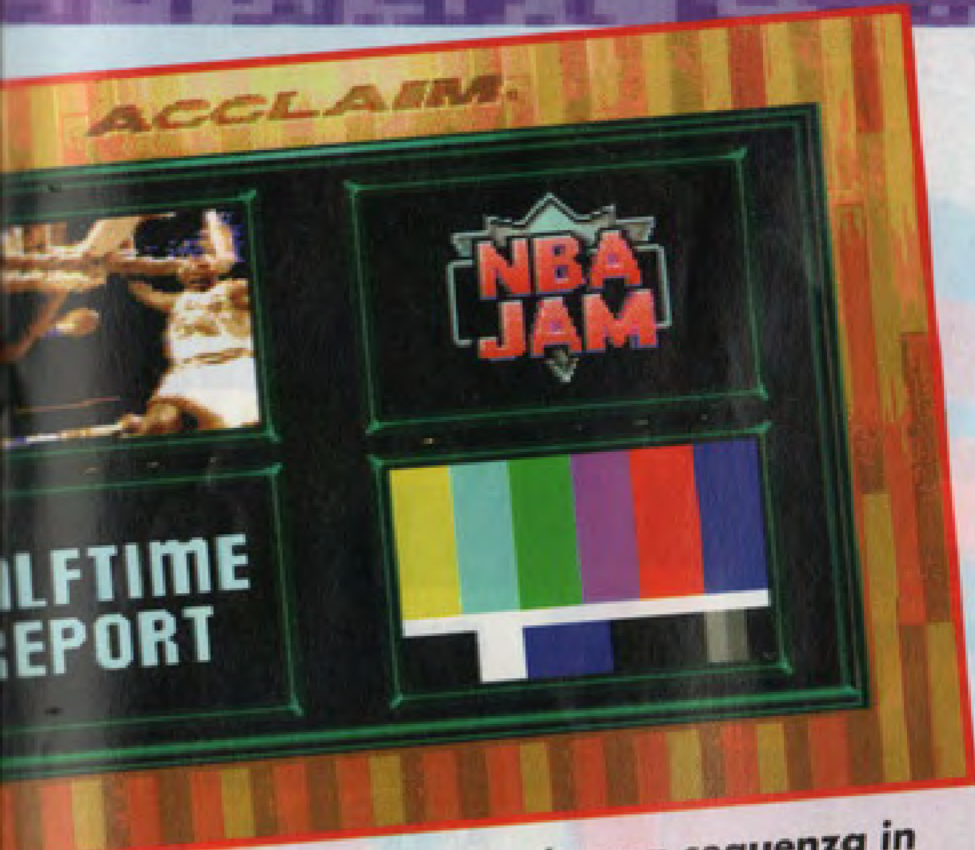




La boccia scotta: tentate il tiro da 3!



JAM

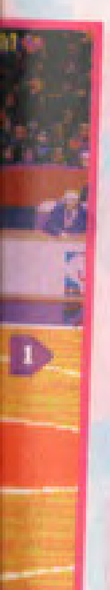


L'intervallo è aperto da una sequenza in "finto" Full Motion Video: breve, ma spettacolare

COMMENTO

Finalmente un gioco di basket con la "G" maiuscola sugli schermi del Megadrive! **NBA Jam** ha soprattutto due qualità: è velocissimo e senza interruzioni e ci vuole veramente poco per riuscire a eseguire ogni sorta di azione. I livelli di gioco sono 5 e già al livello 3 le squadre di media caratura possono crearvi dei problemi: non parliamo del modo a 4 giocatori con cui l'esaltazione raggiunge livelli incredibili. Allora ragazzi, cosa aspettate ad andare a comprarlo?

Alex







Horace Grant inchioda a due mani!

Ed eccolo! Megastoppone! Mamma, butta la pasta...



SCARPETTE ROSSE E SCARPETTE VERDI

Tenendo premuto il tasto C le vostre scarpe si coloreranno e la barra di energia nella parte alta dello schermo si abbasserà: questo significa che state utilizzando il "turbo". Il turbo serve per correre più veloci, per eseguire ogni sorta di schiacciata in attacco e per spingere a terra il vostro avversario i difesa. Già, perché in **NBA Jam** non esistono falli, rimesse laterali e penalità varie: la palla rimane quindi sempre in gioco a meno che non si "buchi la retina".



Ehi arbitro, quello era sfondamento!

SHAQ, DOVE SEI?

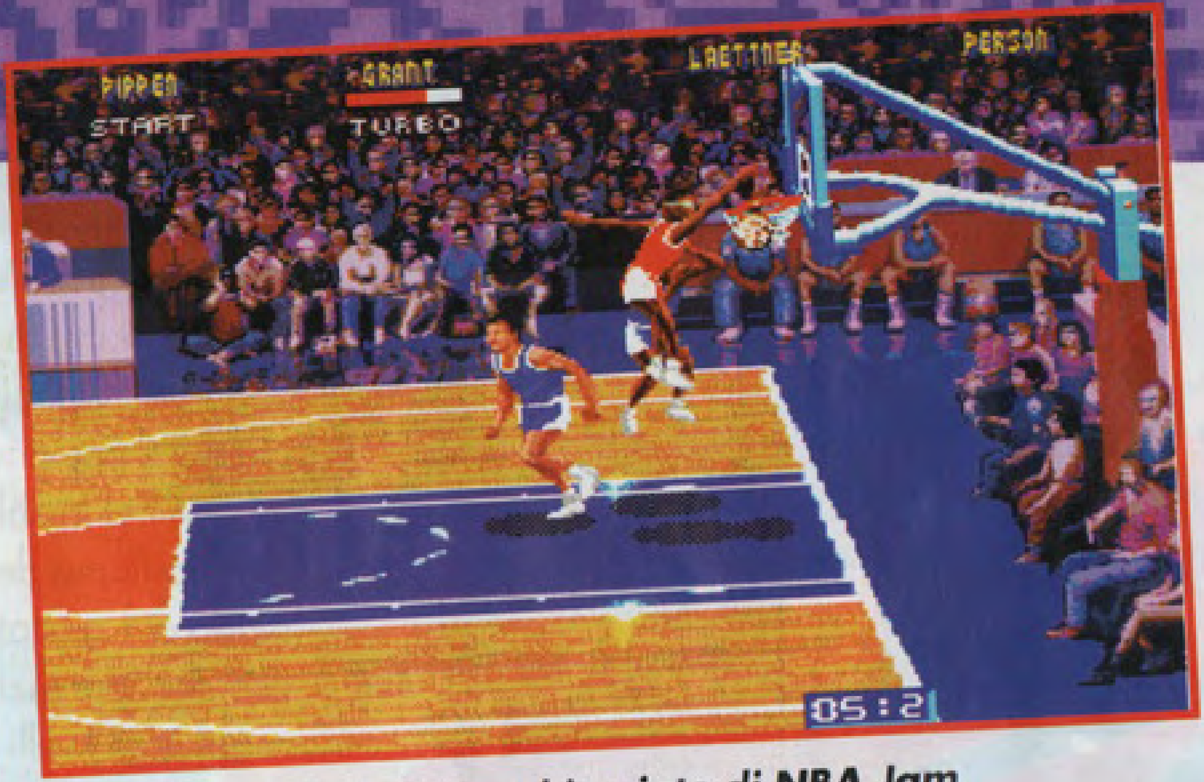
Come già detto, le squadre del campionato professionistico americano sono 27 e voi avete la possibilità di sceglierne una qualsiasi: ogni team è rappresentato dai due giocatori più forti o più famosi e a parte qualche errore dovuto ai continui scambi sul mercato USA (Mc Key e Schrempf andrebbero invertiti, ad esempio) l'unico personaggio mancante è Shaq (Orlando è rappresentata da Nick Anderson e Scott Skiles) che, ricordiamo, è legato alla EA, e non può quindi comparire altrove...



Potevano mancare le statistiche del primo tempo?

NBA JAM





Ecco una delle infinite schiacciate di NBA Jam



Uattà! Sir Charles a canestro è praticamente inarrestabile





CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM
GENERE
SPORTIVO
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1-4

COMMENTO

Se a parlare di **NBA Jam** ci fosse Dan Peterson direbbe senz'altro: "Hmmm, hmm, per me... numero uno!" e in effetti sarebbe difficile dargli torto. Non potete neanche immaginare quante schiacciate possano eseguire i nostri eroi sul parquet (a meno che non abbiate già giocato al coin-op). Incredibili anche i passaggi mentre siete in aria e le finte che aumentano di brutto la spettacolarità del gioco. Se possedete un adattatore a quattro poi non potete assolutamente farne a meno: vi garantisco che giocare due contro due è il massimo del divertimento. Acchiappatevi 'sta cartuccia al volo se non volete perdervi uno dei titoli più giocabili nella storia del Megadrive.

Simon

GRAFICA 92

▲ I giocatori sono ottimamente disegnati e animati alla perfezione

SONORO 80

▲ Carine le musiche...

▼ ...ma gli effetti sonori non sono propriamente eccezionali

GIOCABILITÀ 94

▲ Impossessarsi dei comandi è facilissimo

LONGEVITÀ 92

▲ 5 livelli e 27 squadre non sono assolutamente pochi e il tutto migliora incredibilmente se avete l'adattatore per 4 giocatori

GLOBALE 93

Senza alcun dubbio uno dei migliori giochi sportivi disponibii per Megadrive

DIFESA, TIRO, SCHIACCIATORE

Ogni giocatore ha diverse abilità in quattro differenti specialità: difesa, precisione nel tiro da tre, velocità e schiacciate. Ovviamente ci sono giocatori come Isiah Thomas o John Stockton che non schiacciano, ma sono mortiferi dalla linea dei 7,20 e altri più veloci, ma meno precisi. Il mio consiglio è quello di scegliere squadre come New York dove sono presenti un giocatore grosso che schiaccia (è un eufemismo), Ewing, e un altro cecchino, Starks. Ma questo è solo un parere...

DON'T FAKE THE FUNK ON A NASTY DUNK

Ho carpito questa frase durante una mia intervista a Shaquille O'Neal la scorsa settimana (vabbè lo ammetto, l'ho sentita in TV): senza ombra di dubbio i protagonisti di **NBA Jam** hanno preso alla lettera i consigli del numero 32 di Orlando. Giocatori come Scottie Pippen, Shawn Kemp, Charles Barkley e, soprattutto, Dominique Wilkins (Atlanta Hawks forever), eseguono delle schiacciate inimmaginabili: con salto mortale, a mulinello o "semplicemente" staccando dalla lunetta e stando in aria una decina di secondi circa. In your face!



MEGA REVIEW

HYPER DUNK



Per la serie "I tiri in sospensione - questi sconosciuti"...



Buone notizie per tutti i possessori di Megadrive appassionati di sport USA: la Konami, sulla scia del successo riscosso da NBA Jam della Acclaim, ha appena realizzato un gioco di basket cinque contro cinque. Dopo la presentazione (la parte più piacevole da vedere e, soprattutto, da sentire) potete decidere se giocare una partita di esibizione oppure partecipare ai playoff. Avrete la possibilità di scegliere la lunghezza della partita e la presenza o meno di falli: le squadre sono "simili" a quelle della NBA (il nome è quello giusto, il simbolo e i giocatori un po' meno) e ogni giocatore ha le proprie caratteristiche come tiro, forza e altezza. Fin qui tutto bene, ma allora perché non c'è neanche l'ombra di un giocatore che riesca a segnare da fuori dell'area dei tre secondi? Figuriamoci da tre punti! La cosa ancora più squallida è che i giocatori non eseguono mai un tiro in sospensione, bensì qualcosa di non molto semplice (e ortodosso) da spiegare. Sembra un terzo tempo, ma è eseguito tirando con due mani contemporaneamente e saltando avanti: il bello è che, se si presta attenzione, alcuni giocatori ricadono a terra prima di rilasciare il pallone commettendo così infrazione di passi! Si rasenta davvero il ridicolo...



COMMENTO



Senza dubbio da una casa come la Konami mi sarei aspettato molto di più: la schermata iniziale è carina e anche il fatto che ogni giocatore abbia determinate caratteristiche lascia intravedere un gioco quanto meno discreto. Purtroppo il resto è meglio dimenticarselo... Infatti **Hyper Dunk**, oltre a non essere "entusiasmante", è poco giocabile perché se volete segnare dovete per forza schiacciare oppure tirare da non più di tre metri. In definitiva non è proprio la migliore simulazione cestistica finora realizzata per il Megadrive, soprattutto considerando che c'è in giro un certo **NBA Jam**.

Alex



E questa sarebbe la famosa Hyper Dunk? Non hanno mai visto NBA Jam...



L'azione, come vedete, è poco incasinata...

HYPER DUNK The Playoff Edition

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 55
▼ Sarebbe brutta anche se avessimo di fronte un Master System

SONORO 75
▲ La parte migliore del gioco (il che è tutto dire)

GIOCABILITÀ 45
▼ La parte peggiore del gioco: si segna solo se si è attaccati al canestro...

LONGEVITÀ 40
▼ Se riuscite a giocare due partite intere di fila fatecelo sapere

GLOBALE 46
La Konami poteva fare meglio, molto meglio

NHL

REVIEW



Ed è Goool! Flyers 1 Kings 1



Salve ragazzi, sono qui per informarvi che la Electronic Arts ha portato a termine **NHL '94**, ennesima simulazione di hockey della fortunata serie EA Sports. Come dite? Cos'ha di nuovo rispetto ai suoi predecessori? Beh, di primo acchito direi una miriade di opzioni e un sonoro fuori dal normale. Ok, controllate il vostro entusiasmo adesso e riservate le vostre energie per la partita. Potete scegliere una qualsiasi delle 26 squadre che militano nella National Hockey League (rappresentative All-Star Est e Ovest comprese) e misurarvi, da soli, contro un vostro amico, insieme contro il computer o in quattro contemporaneamente (con l'apposito adattatore EA), in incontri di regular season, play-off e rigori giocando con o senza penalità, cambi di linee e portieri automatici o manuali.



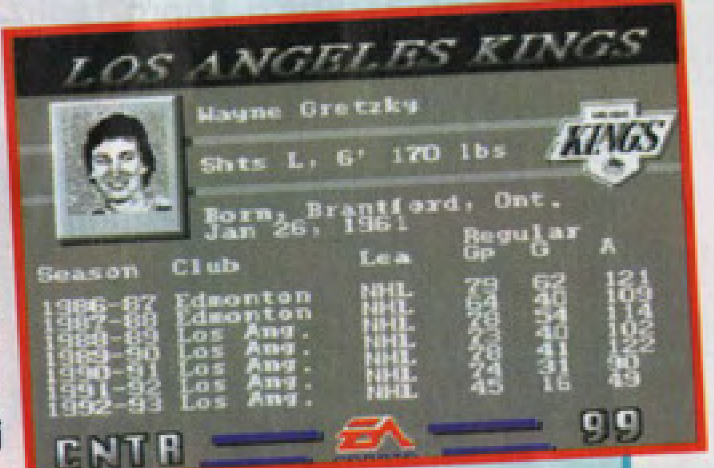
Interferenza. Una penalità che costa 2 minuti al mitico Mario Lemieux





◆ EA, DI TUTTO, DI PIÙ ◆

Come già detto, rispetto ai suoi predecessori, in **NHL '94** sono presenti un'infinità di opzioni: la più importante, a mio avviso, è che non tutti i giocatori sono uguali. No non c'è nessun giocatore "dell'altra sponda", ma ognuno di questi ha determinate caratteristiche: energia, agilità sul ghiaccio, velocità, precisione nel tiro o nel passaggio, potenza di tiro, aggressività (ovvero la tendenza a prendere penalità come Vecchiarelli o no), se tira meglio dal lato destro o sinistro, etc. Potete anche conoscere il livello di rumore sollevato dal vostro pubblico: se questo supera il record dell'impianto, la forza di tutti i giocatori sarà incrementata del 10%. In più avete la possibilità di "editarvi" le vostre linee. Più di così...



Si ringrazia: **Console Generation** per il CD

COMMENTO

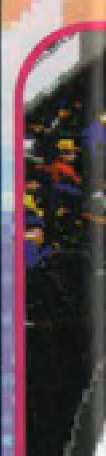


Anche questa volta la Electronic Arts ha fatto centro (o goal): **NHL '94** ha la grafica e la giocabilità dei suoi predecessori e in più una tonnellata e mezza di opzioni, menu e statistiche. Il sonoro è qualcosa di fantastico: la musica dell'intro è fortissima e l'organo, durante le partite, suona un'infinità di "stacchetti" diversi (beh, nella foga del match a dire il vero sembrano tutte molto simili...)! Imparare a giocare è facile, giocare tanto bene da sbaragliare la concorrenza un po' meno, soprattutto in difesa. Il massimo dell'esaltazione si raggiunge comunque in attacco, premendo il pulsante C poco prima di ricevere il disco ed eseguendo un tiro al volo, meno preciso ma molto più potente e spettacolare di quello normale. Fantastico. In definitiva un'ottima simulazione sportiva che DOVETE tenere in considerazione a tutti i costi se siete dei fan delle discipline USA.

Simon



Rete! La sirena s'illumina e i giocatori festeggiano per tutto il campo



'94



Ecco l'introduzione: i giocatori sono annunciati al pubblico...





...fanno il loro ingresso in campo...



...e si caricano prima della partita

SOGNO O SON DESTO?

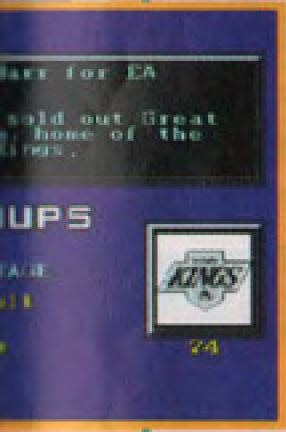
Quando ho visto per la prima volta la sigla di apertura di **NHL '94** l'ho scambiata per quella della **ESPN**, la televisione americana che trasmette le partite del campionato nordamericano: si comincia con una serie di immagini in Full Motion Video con i giocatori che dallo spogliatoio si apprestano a raggiungere la pista, quindi brevi zoomate sul pubblico e una sequenza di azioni di gioco con contrasti, megaparate e, ovviamente, goal. Il tutto finisce con un effetto scenico mitico e i simboli delle squadre NHL che scorrono sullo schermo in 3D.



Gran finale: i simboli delle franchigie NHL e alcune azioni spettacolari in 3D

◆ CHI È IL PIÙ FORTE? ◆

Subito dopo la presentazione, Ron Barr vi ragguaglierà sui matchups ovverosia sugli scontri diretti, ruolo per ruolo, indicandone il favorito. Sotto la fotografia di ogni giocatore c'è un numero che indica la sua forza: si va dal 25 di un giocatore che deve praticamente avere sbagliato sport, al 100 che è il top dei top. Oltre a questo alcuni portano la scritta HOT (cioè caldo) e perciò sono in forma smagliante, oppure quella COLD (freddo): stanno cioè attraversando un difficile momento psico-fisico dovuto al riacutizzarsi di antichi dolori. Tali giocatori non la metterebbero più dentro nemmeno in una porta di calcio con Zenga come portiere. La presenza di queste scritte provoca un miglioramento o un peggioramento del 10-30 % rispetto al loro livello standard.







Un ingaggio nella zona d'attacco dei New York

COMMENTO



redazione ci sono prevalentemente due fazioni: gli americanologi e i nippofanatici. Beh, io faccio decisamente parte del primo gruppo, tanto che Simon avrà già pensato a me come il Rino Tommasi dei poveri, visto che mi interesso di ogni avvenimento sportivo e vado matto per le statistiche. Per questo motivo quando è arrivato in redazione **NHL '94** me ne sono impossessato al volo: questo titolo della EA è il trionfo delle statistiche e delle caratteristiche tecniche individuali. Un vero sollazzo per chi ha sempre adorato i giochi "alla **Football Manager**".

Se giocate con tutte le regole sin dalle prime partite segnare non sarà affatto facile, dato che finirete in fuorigioco una marea di volte (almeno, questo è il mio caso). Comunque non è difficile impratichirsi e se proprio questa regola non vi va a genio potete sempre toglierla, quindi finitela di lamentarvi. Il resto del gioco, lo ribadisco; è semplicemente perfetto.

Se alla EA avessero fatto un gioco di calcio simile a questo e non **FIFA Soccer**...

Alex

NHL HOCKEY '94

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 86
▲ Giocatori animati ottimamente e belle immagini digitalizzate

SONORO 90
▲ Mitica la musica iniziale e in più durante le partite c'è l'organo per incitare il pubblico

GIOCABILITÀ 85
▲ Ci vuole pochissimo per prendere possesso dei comandi
▼ Non è molto facile con il fuorigioco

LONGEVITÀ 92
▲ Se giocate da soli i play-off sono lunghi e in due o quattro il divertimento non manca mai

GLOBALE 90
Un titolo che miscela alla perfezione simulazione e arcade

MYSTERY



Vieni a casa mia, che ti faccio vedere la mia bella collezione di farfalle...



Piuttosto che farla nella Toilette Pietrificata, io me la tengo!

Se siete dei fan di Scooby Doo, non avrete alcuna difficoltà ad afferrare l'inquietante trama di **Mystery Mansion**. Trama che vede due bambini (un fratello e una sorella) avvistare una farfalla mentre giocano nel bosco vicino casa. I due fanciulli decidono di seguirla, ma presto si accorgono di essere stati portati nella zona dell'Olmo Proibito, che secondo la convinzione popolare trasformerebbe gli intrusi in farfalle. Tuttavia, anziché fare marcia indietro, i nostri due ragazzini decidono di pedinare la creatura ancora un altro po': si imbattono quindi in una sinistra residenza che non avevano mai notato prima. Passato lo sconcerto iniziale, i due piccoli consanguinei decidono di dare una bella occhiata all'interno del misterioso edificio, ma non appena varcano la soglia, si perdono di vista. Nei panni della parte maschile della giovane coppia, vi rendete presto conto del terribile destino che incombe sulla vostra sorellina: il perfido Hunter si accinge a tramutarla in una farfalla (e anche voi, se non state attenti). Per trovarla, occorrerà



Come vedete, un gioco che comporta qualche sacrificio...



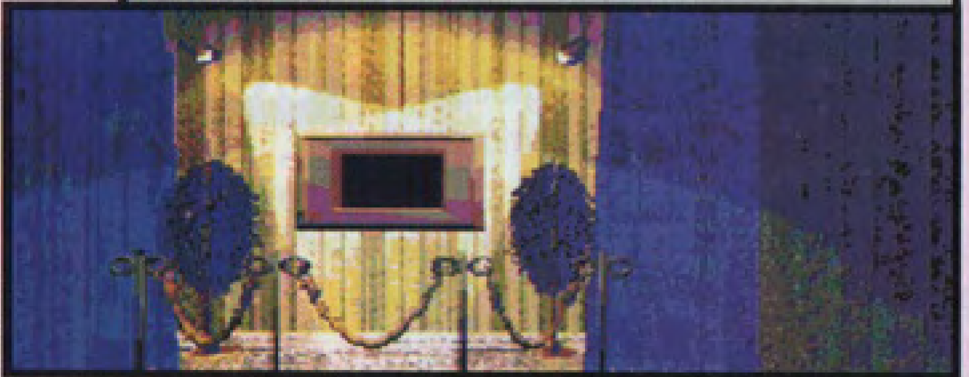
Una realistica rappresentazione di un attico: i lettori di Abitare faranno salti di gioia...



ASSISTENZA PITTORICA

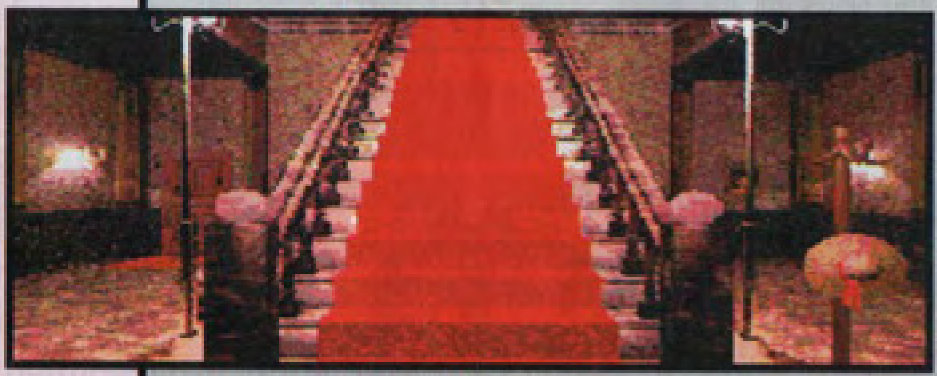
Nel gioco, l'aiuto più grande lo troverete probabilmente nel dipinto magico appeso in una delle stanze. Esaminato a distanza ravvicinata, il quadro rivela per un istante un indizio visivo che vi informa di quale sarà la prossima locazione che dovrete visitare. Tuttavia, il continuo entrare/uscire in e da questa stanza sottrae tempo prezioso, per cui una volta che l'orologio comincia a ticchettare dovete proprio ricorrere alla vostra materia grigia.

Hmm, non riesco proprio a capire che cosa voglia esprimere questo quadro... la vacuità universale, forse?



IL CINEMA IN CASA

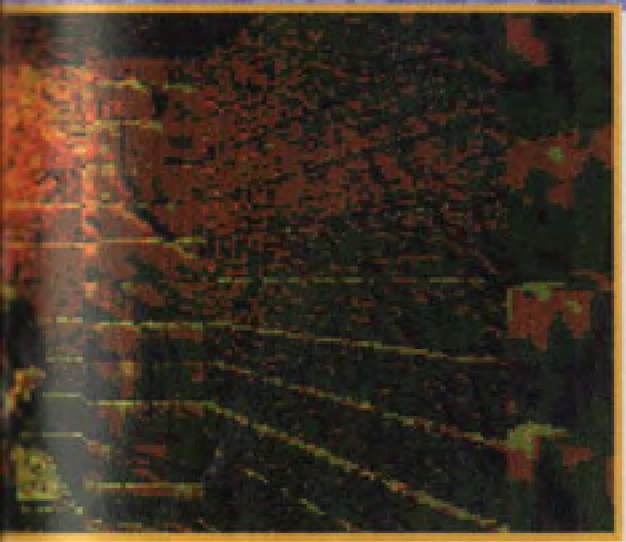
Mystery Mansion è pieno di routine grafiche veramente sbalorditive. Una delle migliori è la discesa lungo la scalinata principale fino al corridoio: il senso della prospettiva dà veramente la sensazione di trovarsi ad altezze elevate. Le scale sono al centro di un'altra incredibile sequenza: quella in cui Johnny trova un seminterrato segreto e si ferma per osservare l'antiquato macchinario temporale che fornisce energia alla casa stregata. Un'altra scena vede il foruncoluto adolescente camminare sopra una serie di vertiginose colonne di pietra. Ma la Palma d'Oro per la sequenza più incantevole va senza dubbio a quella del Game Over, con l'ipotetica telecamera che passa scorrevolmente attraverso il pavimento del pianterreno e fa un primo piano su una farfalla splendidamente delineata.

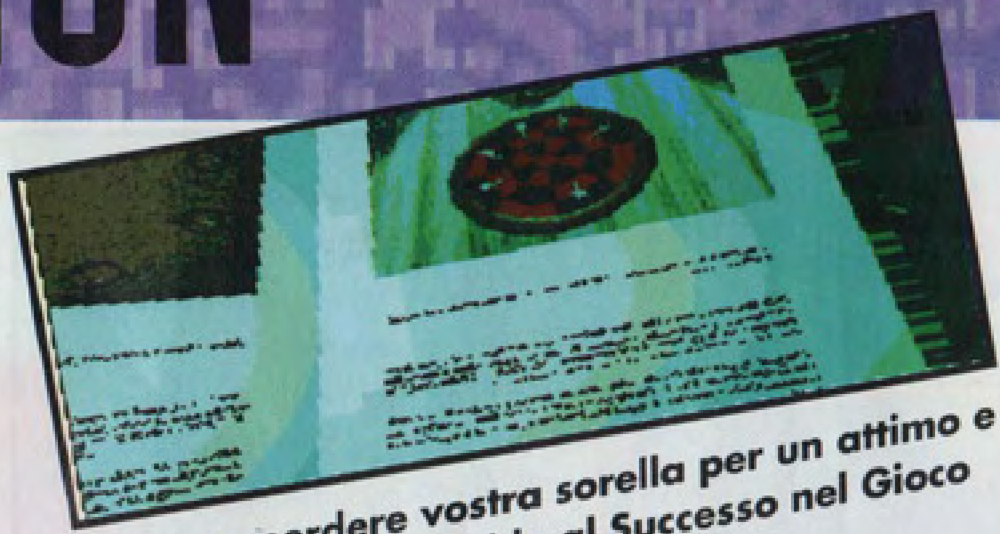






MANSION





Lasciate perdere vostra sorella per un attimo e leggetevi questa Guida al Successo nel Gioco delle Freccette: ne vale la pena...

ispezionare la residenza da cima a fondo, raccogliendo indizi e parlando alle farfalle che abitano in ciascuna stanza. La maggior parte dell'avventura si snoda con l'ausilio di grafica renderizzata, e questo conferisce al gioco un tasso elevato di realismo. All'ottima veste grafica sono abbinati formidabili effetti sonori e il tutto crea un'atmosfera incredibilmente inquietante. Entrati in una stanza, è possibile zoomare su qualsiasi oggetto di vostro interesse, e se trovate un oggetto utile al compimento della missione, una farfalla appare per spiegare a cosa serve; l'oggetto viene poi sistemato nel vostro inventario per il momento in cui dovrà essere utilizzato. Il resto agli appositi box...



Oooh, un'inquietante gradinata segreta! Che paura!



Eh, chiavi così belle non se ne fanno più...



Altri lepidotteri di Mystery Mansion: mancano solo Jodie Foster e Anthony Hopkins!



Aaaahhhh! Vade retro! Questo è nientemeno che l'orrendo boudoir tutto rosa di Marina Ripa di Meana!

È PERICOLOSO SPORGERSI

I bambini hanno l'abitudine di cacciarsi in situazioni pericolose per una semplice mancanza di buonsenso, e il piccolo eroe di **Mystery Mansion** non sfugge alla regola. Dopo aver salito l'inquietante gradinata, Johnny può osservare il pavimento sottostante appoggiandosi alla ringhiera: otterrà quindi una splendida veduta aerea del tappeto che riveste l'impiantito del pianterreno. Osservando invece ciò che si trova all'altro capo della stanza, in linea retta, Johnny riuscirà a vedere il tappeto più da vicino, poiché la ringhiera crollerà e il nostro incauto giovanotto piomberà al suolo. Fortunatamente le giovani ossa del fanciullo sono in grado di assorbire l'impatto senza frantumarsi, e così il piccolo Johnny può continuare la sua missione relativamente illeso.

◆ CARO DIARIO ◆

Il primo oggetto in cui il piccolo Johnny si imbatte è il diario. Esso non è pieno di piccanti resoconti di vita privata, ma è completamente in bianco. Fortunatamente, il nostro Johnny possiede una penna e con essa può cominciare a fare lui stesso il diario, sebbene a disposizione abbia solo tre pagine. In realtà il diario non è altro che un mezzo per il salvataggio delle partite, e ogni sua pagina rappresenta una partita salvata. Il diario, che può essere usato in qualsiasi momento, salvo quando ci si muove, salva ogni particolare della vostra avventura corrente. Badate però a non salvare le partite quando siete a corto di tempo, perché non otterrete minuti extra una volta tornati alla posizione salvata.



COMMENTO



Mystery Mansion è uno dei giochi graficamente più belli che io abbia visto sul Mega CD da molto tempo a questa parte: l'attenzione al dettaglio in ogni stanza è veramente sbalorditiva, le sequenze di raccordo sono molto fluide, e lo scrolling anche. Benché nella maggior parte dei casi una bella grafica non sia sufficiente a fare un bel gioco, **Mystery Mansion** dimostra che a volte ciò è possibile, perché è proprio l'atmosfera creata da grafica e sonoro a rendere intrippante questo titolo. Purtroppo, però, la casa ha un numero di stanze troppo esiguo, e il gioco, di conseguenza, si risolve entro breve tempo e con facilità. Se siete esperti in avventure, non riceverete molte gratificazioni da questo titolo, ma se ciò che cercate è un gioco distensivo e visivamente appagante, troverete in **Mystery Mansion** la risposta ideale alle vostre esigenze.?

Alex

MEGA ▶ MYSTERY MANSION



CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

Farfalla in fase di atterraggio! Si prega di sgomberare la pista 12!



TASK FORCE

Per immagazzinare gli oggetti che raccoglie lungo il cammino, Johnny dispone di una tasca alquanto capiente: per richiamare sullo schermo i suoi contenuti occorre premere il tasto A. Continuando a tener premuto A potete passare in rassegna tutti i vostri averi per vedere che cosa possedete. Se pensate di essere in una situazione che impone l'uso di un determinato oggetto, premete il tasto C mentre l'oggetto desiderato viene mostrato sullo schermo. Ricordate che per usare qualsiasi oggetto dovete trovarvi nel modo di zoomata.

Quante zollette di zucchero nel tè?



Psst...non ditelo a nessuno, ma in questa stanza c'è un passaggio segreto.



Una delle anime che abitava in questa casa fu tramutata in farfalla poiché aveva dedicato tutta la sua vita umana all'uccisione dei lepidotteri. Che storia!



C'È FARFALLA E FARFALLA

La Residenza Misteriosa che dà il titolo al gioco non è poi così misteriosa, visto che tutte le creature che ci abitano sono poco inclini a tenersi nascoste. Ogni stanza della casa contiene una splendida farfalla azzurra che vi parla, offrendovi aiuto oppure ostacolandovi, a seconda della personalità della creatura. E' importante riuscire a distinguere chi è caritatevole da chi non lo è, in quanto dovrete recar visita a insetti specifici nei momenti giusti per ottenere aiuti di vitale importanza.

COMMENTO



Se questo gioco fosse stato un po' più vasto, sarebbe stato un autentico gioiellino. La grafica è grandiosa, il sonoro semplicemente stupendo (e se conoscete per bene la lingua inglese, potrete farvi un sacco di risate ascoltando i ridicoli accenti delle voci digitalizzate) e c'è suspense a sufficienza per tenervi costantemente sull'orlo della sedia. Purtroppo, però, il gioco è troppo facile e dura troppo poco per quello che costa. Ciò nonostante, mi sono divertito molto a giocarci, e come rompicapo l'ho trovato decisamente migliore di **Night Trap** e **Sherlock Holmes**.

Fabio



GRAFICA 90
▼ Qua e là un po' granulosa...
▲ ...ma generalmente ben definita e suggestiva

SONORO 85
▲ Voci digitalizzate ed effetti sonori molto realistici

GIOCABILITÀ 90
▲ Numerose stanze da ispezionare accuratamente in cerca di indizi...
▼ ...ma i comuni mortali troveranno la faccenda un po' barbosa

LONGEVITÀ 77
▼ Una volta completato, l'unica ragione per tornarci sopra è quella di stare ad ascoltare i terribili accenti degli attori.

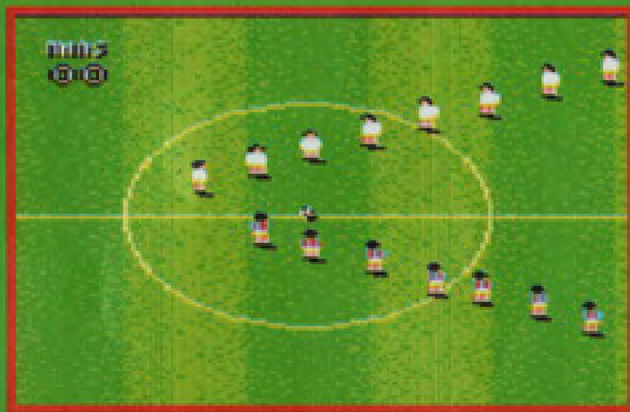
GLOBALE 80
Un'avventura di grande presa con una trama eccezionale, seppur troppo breve e troppo facile

SENSIBLE SOCCER

REVIEW



CASA PRODUTTRICE
SONY
GENERE
UFFICIALE
DISTRIBUZIONE
EUROPEA
VERSIONE
SPORT
NUMERO GIOCATORI
1-2



Ed ecco le squadre che entrano in campo...



Punizione dal limite: ci vorrebbe Zola...

Per tutti gli amanti del calcio videoludico, ma anche per i non fanatici di questo genere di giochi, il nome Sensible Soccer non è certo una novità. Ora anche i possessori di Game Gear possono finalmente sollazzarsi con la simulazione pedatoria più famosa e divertente fra quelle esistenti su console (e non solo fra quelle, ovviamente).

Per i pochissimi che invece non conoscessero il gioco sopracitato... Beh, non c'è molto da spiegare: Sensisoccer è un gioco di calcio, 11 giocatori per parte, punizioni, rigori, ecc. Il numero di opzioni è elevato: oltre a sei tornei (Sensible Cup e Campionato, Champions League, Coppa dei Campioni, Coppa UEFA e Campionato Europeo) potrete scegliere anche il tipo di campo su cui giocare (normale, secco, duro, ghiacciato, fangoso, soffice, bagnato), la categoria delle squadre (di Club o Internazionali), la difficoltà (Pro o Under 18) e il colore della squadra e delle formazioni. Ci sono otto differenti formazioni complete di tattiche e segnalazione dei migliori giocatori.

COMMENTO



La prima cosa che colpisce del gioco è sicuramente l'incredibile velocità. Pensavo che le microscopiche dimensioni dei giocatori potessero creare dei problemi, ma non è così assolutamente: la giocabilità non ne risente affatto, anzi viene addirittura incrementata e i controlli sono impeccabili e rispondono perfettamente. Essendo uno dei più grandi fan di Sensible che esistano sulla Terra devo ammettere che non mi aspettavo di trovarmi di fronte ad una conversione così impeccabile. Mi sembra doveroso consigliare questo titolo a tutti i possessori di Game Gear. *Santaz*



Si ringrazia CD VERTE per la Cartuccia



GRAFICA 70

▲ Nonostante la dimensione microscopica dei giocatori la grafica rimane efficace

SONORO 71

▲ Discreti effetti sonori e motivetti simpatici

GIOCABILITÀ 90

▲ Incredibilmente veloce ed avvincente

LONGEVITÀ 92

▲ Una grande quantità di squadre, sei campionati da vincere e interminabili sfide con gli amici

GLOBALE 90

Un grande gioco di calcio, più veloce e giocabile di **Kick Off**



Ammonito? Ma se non l'ho nemmeno toccato!



Ditemi voi se questo non è un fallo da espulsione!

DRAGON



Dirk combatte strenuamente contro la creatura nebuolsa che si è levata dal pentolone

Era una bella giornata soleggiata e Dirk, assieme a tutti gli altri nobili e spavaldi cavalieri, se ne stava a bere e scherzare nella taverna.
Ad un certo punto un messaggero portò la drammatica notizia: la principessa Daphne era stata rapita dal malvagio drago Singe e portata nel suo castello. Gli impavidi cavalieri tirarono fuori le solite scuse: "Ho un appuntamento dal dentista", "Ho già prenotato un volo per le Canarie", "La mamma mi ha detto di andare a fare la spesa"...
Solo un eroico personaggio non sfuggì al suo appuntamento col destino: Dirk. Già pregustando la ricompensa che gli avrebbe dato la principessa, che non era affatto una brutta figliola, dopo il salvataggio, partì per affrontare il temibile drago...





Come primo abbiamo bistecche di cavallo ben cotte...





"Chi m'ha fregato la merendina?"



Si ringrazia: CD VERTE per il CD

UN LAMPO D'ISPIRAZIONE

I Flash e le luci lampeggianti hanno un particolare significato in questa avventura. Queste luci possono essere usate per indicare strade da seguire, oggetti da raccogliere o pericolosi tranelli da evitare. In generale le luci dorate indicano un aiuto, mentre quelle blu un pericolo.

COMMENTO

Pensate all'originale **Dragon's Lair**. Bene, questa è la miglior conversione che possiate pretendere su qualsiasi home computer o console attualmente in circolazione. La grafica e l'animazione sono qualcosa di spettacolare, peccato che il problema di questo titolo, che affliggeva anche il coin-op originale, sia la giocabilità: praticamente uguale a zero. Il gioco è tutta una questione di imparare a memoria una serie di mosse, da eseguire con perfetto tempismo. Un po' poco visto il costo di questo CD. Non vi pare?

'S LAIR



QUESTIONE DI RIFLESSI

Lo schema di gioco di **Dragon's Lair** è tutta una questioni di riflessi e tempismo. In effetti voi assistete ad una storia animata e la vostra interazione è richiesta solo in punti particolari, cioè quando Dirk si trova in pericolo. A quel punto tutto ciò che dovete fare è compiere una serie fissa di movimenti col joypad e, se serve, azionare la spada premendo il tasto di fuoco.

Mai dare troppo da mangiare ai canarini...

King Lizard, ti prenderò!







UN'ALTRA STORIA

La storia dietro a questo gioco è decisamente interessante. Il coin-op originale era il primo tentativo di cartone animato interattivo: utilizzava un semplice processore a 8-bit collegato a un lettore di laser disk. Le animazioni erano state eseguite dall'ex disegnatore Disney Don Bluth. Tutte le conversioni prima di questa erano solamente ispirate all'originale: ora la Readysoft ha potuto offrire una versione quasi perfetta grazie alle capacità del Mega CD. Le animazioni sono a tutto schermo e utilizzano un numero elevatissimo di colori, e l'accesso al disco è anche più veloce rispetto all'originale e impiega solamente pochi secondi per passare da una sezione all'altra.

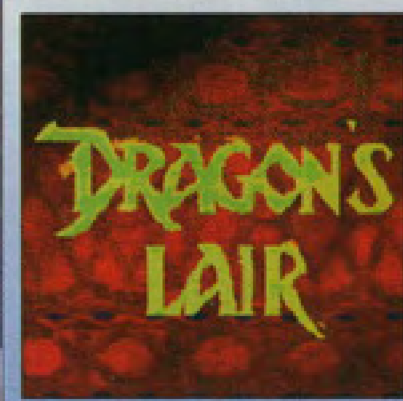
COMMENTO



Eccola qua. Erano anni che la gente voleva una perfetta conversione di **Dragon's Lair**: ora che ce l'hanno voglio vedere cosa se ne fanno... Lo schema di gioco è ormai sorpassato ed anche ai tempi dell'originale non è che mi piacesse più di tanto. L'interazione è veramente minima e il gioco si riduce solamente a trovare in quale direzione spingere il joypad per passare un determinato punto. **Dragon's Lair** è comunque un gran bel gioco da guardare mentre gli altri lo provano: la grafica è veramente galattica e le animazioni sono a livello dei film Disney. La giocabilità... Beh, lo sapete e, con quello che costa, non mi sembra che questo gioco valga una spesa del genere. Lasciate intatto il vostro salvadanaio per un'altra occasione.

Marco





CASA PRODUTTRICE
READYSOFT

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 94

▲ Fenomenale, incredibile, il megliio finora visto per Mega CD: le animazioni sono fluide e l'atmosfera di tutto il gioco eccezionale

SONORO 93

▲ Gli effetti sonori sono al livello della grafica, gli aggettivi si potrebbero sprecare ma ne basta uno: fantastici. Anche la musica di accompagnamento non è male

GIOCABILITÀ 65

▼ Hmmm, limitato. Si tratta solamente di imparare la sequenza per passare tutti i tratti del gioco

LONGEVITÀ 67

▲ Se eravate fan dell'originale vi piacerà molto

▼ Ci sono solo venti livelli che non vi terranno impeganti per tanto tempo

GLOBALE 67

Un'eccellente versione di **Dragon's Lair** che sfrutta al meglio le capacità del Mega CD, ma non vogliamo vedere solo delle belle immagini: ci vorrebbe un po' più d'azione

MEGA REVIEW

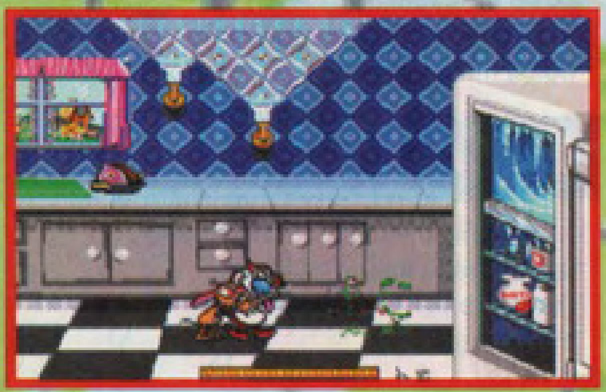
REN &



Pistaaaaaa...

In America sono famosi fra il pubblico dei più giovani quasi come Bart Simpson e ora anche in Inghilterra **Ren & Stimpy** stanno cercando seriamente di insidiare il primato di popolarità detenuto da quei due idioti di Beavis e Butthead.
Sfortunatamente il giovane pubblico italiano non ha ancora avuto la fortuna di vedere le avventure di questo simpatico duo, così è compito nostro darvi qualche informazione su di loro. Ren è un piccolo Chihuahua messicano, mentre Stimpy è un gatto che, volendo essere gentili, potremmo definire... paffutello: in pratica è un ammasso di grasso e pelo. Questa graziosa coppia (vorrei sapere quale mente malata ha mai potuto partorire due esseri così immondi) è protagonista di rocambolesche avventure, come quella di questo gioco, ed il loro piatto forte sono le battute cattive o di pessimo gusto (come me: devo essere proprio caduto in basso... NdMarco). Per ora dovete accontentarvi del videogioco che gli hanno dedicato, ma chissà che prima o poi importino in Italia anche la serie dei cartoni animati.





"Stimpy, ti voglio tanto bene!"

COMMENTO

Non vi sto a raccontare in che modo, ma in passato mi è capitato di vedere un paio di puntate di questa improbabile serie. Beh, lo stesso umorismo è stato riportato abbastanza bene nel videogioco, a partire dalle battute di pessimo gusto. Sfortunatamente questo tie-in è eccessivamente semplice, difetto che si ritrova troppo spesso in licenze di questo tipo. Nonostante ciò (e uno schema di gioco che ha ben poco di innovativo), l'umorismo e l'ottima cura con cui è stato realizzato il tutto, ne fanno un prodotto comunque interessante. La giocabilità è infatti tenuta alta da tocchi di vera classe, come le giraffe pazze e gli altri personaggi dementi. Peccato, in questa cartuccia c'erano alcune buone idee, ma sono state sacrificate per colpa di uno schema tutto sommato ripetitivo e una difficoltà eccessivamente bassa. Un altro gioco che va ad aggiungersi al mucchio.

Marco

UN PICCOLO LEONARDO

Come il genio italiano, anche Stimpy si diletta con alcune invenzioni. Ultimamente ha messo a punto una nuova macchina che ha chiamato Mutate-O-Rama. Sfortunatamente durante il primo collaudo, questo prodigio della tecnica è esploso, disperdendo i suoi pezzi in tutta la città trasformando un'allegra metropoli in un vero manicomio. I nostri eroi ora devono perlustrare tutta la città in cerca dei pezzi per ricostruire la macchina, così da riportare la situazione alla normalità (se normalità si può chiamare).



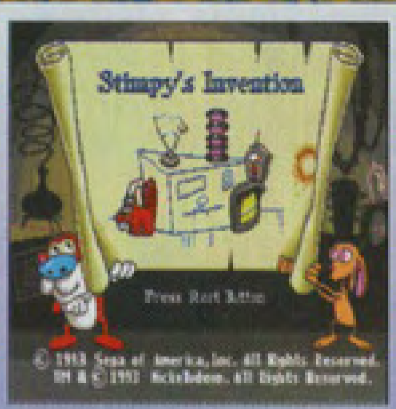
Il Mutate-o-Matic di Stimpy in tutto il suo splendore

COMMENTO

Bart Simpson spodestato da questi due esseri strani? Forse in Inghilterra e in USA, ma qui da noi non credo proprio. Nonostante questo bisogna dire che **Ren & Stimpy** è un gioco realizzato con cura: bella grafica, divertenti ambientazioni... Una cartuccia altamente giocabile e solleticante, con una massiccia dose di humour inglese. Sfortunatamente i programmatori hanno realizzato un gioco troppo facile che ne pregiudica, e non di poco, la valutazione positiva. Poteva essere qualcosa di eccellente, invece è solo UN ALTRO buon gioco.

Bio Masso

STIMPY



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

L'UNIONE FA LA FORZA

Oltre alle loro personali capacità i due strani personaggi di questo gioco possono anche operare in squadra. Ad esempio molto spesso incontrerete delle buche con la scritta Dig (scava): schiacciando il tasto A Stimpy utilizzerà Ren come se fosse una pala (questa sì è amicizia). Altro esempio: a volte vi troverete a dover eseguire dei salti proibitivi. Ren inizierà quindi a far ruotare le orecchie improvvisandosi elicottero per portare l'amico dall'altra parte. Bella lì.



Ren funge da pala...



Ancora Ren nei panni di elicottero



M'è entrato un Ren nell'occhio



Un tricheco volante? Ma s'è mai visto?



Notate l'espressione intelligente di Ren...



Cattive queste giraffe...

LA SIMPATIA REGNA SOVRANA

Essendo l'umorismo una delle caratteristiche principali di **Ren & Stimpy**, i programmatori l'hanno inserito in dosi massicce in ogni parte del gioco. Basta vedere come sono stati animati i personaggi nelle diverse situazioni: c'è una scena in cui i due defic... ooops... protagonisti, si gonfiano come palloncini per poter volare liberi per lo schermo. Che simpatiche canaglie!



Che palloni gonfiati quei due!

GRAFICA 84

▲ Riprende perfettamente lo stile del cartone animato. Colorata e ben realizzata con un'ottima varietà di sprite e di fondali

SONORO 77

▲ Una bella musica vi accompagnerà nelle vostre missioni
▼ Con gli effetti sonori i programmatori potevano sprecarsi un po' di più

GIOCABILITÀ 83

▲ Immediatamente giocabile, sarete subito curiosi di visitare tutti i livelli.
▼ Ci sono punti del gioco in cui è impossibile passare senza perdere una vita

LONGEVITÀ 64

▲ Piacevole da vedere...
▼ ...ma alla lunga fin troppo ripetitivo e anche piuttosto facile

GLOBALE 73

Ren & Stimpy è un gioco piuttosto originale, ma senza una giocabilità tale da renderlo un titolo di successo. Nella media

MEGA REVIEW

LUNAR THE


Manga style in full effect


Luna, mon amour

Nel vasto mondo di **Lunar**, l'isola di Burg si può considerare quasi insignificante. In questa piccola, ma graziosa, isoletta ci sono alcuni villaggi tra cui la capitale Burg. Qui la più grande attrazione turistica è il monumento dedicato a Dyne il Dragonmaster, un grande eroe di vecchia data, mentre l'evento più atteso dell'anno è la competizione canora di **Lunar**. Alex si sta allenando proprio per questa competizione con la sua ragazza Luna e col suo gruppo: The Burg's Fizz. Con il suono della sua arpa e la voce di Luna niente può andargli storto... o quasi. Purtroppo infatti la sua brama di avventura distoglie la concentrazione dalla gara: nel mondo di Lunar c'è bisogno di nuovi eroi che possano emulare le grandi gesta del mitico Dyne. Proprio per questo motivo Alex ha deciso di abbandonare le cose frivole, come le gare canore, e di intraprendere invece una lunga avventura insieme al suo gruppo nei pericolosi territori che costeggiano il mare verso il porto di Meribia, luogo magico e misterioso secondo moltissimi lunariani. Siete pronti per mettervi nei panni di questi giovani eroi sprezzanti del pericolo?


Ecco la cittadina di Burg in tutto il suo... ehm... splendore




I nostri eroi pronti alla battaglia

Si ringrazia NEWEL per il CD



Una battaglia in pieno svolgimento


Il drago delle caverne di ghiaccio: bellissimo!

SILVER STAR



COMMENTO



L'unica cosa che **Lunar** ha a suo favore è probabilmente il fatto che giochi di questo genere su Mega CD sono più rari di un politico onesto in Italia. Quello che voglio dire è che ci sono un mucchio di giochi simili per Megadrive e non penso che **Lunar** offra molto più di questi. Certo, il CD permette molta più versatilità e devo ammettere che la vastità del gioco lo dimostra appieno. Sta di fatto che anche le numerose sequenze a cartone animato sono belle da vedere, ma non offrono praticamente nulla alla giocabilità. Devo comunque ammettere che il mio disprezzo per i giochi RPG probabilmente mi condiziona negativamente e obiettivamente la realizzazione del gioco è abbastanza buona. Sicuramente un ottimo acquisto per tutti gli amanti del genere.

Santaz



Ronf, ronf...



¿ I COMPONENTI DEL GRUPPO ¿

ALEX: alla testa della nostra banda di avventurieri c'è naturalmente lui, Alex, agile guerriero, ma soprattutto mente e organizzatore di tutto il gruppo.

NALL: grande avventuriero, Nall è incapace di combattere ma offre un importante aiuto, trasporta l'argento ed elimina molti pericolosi combattenti durante le battaglie.

LUNA: Luna è l'amica di Alex e la sua fionda è un arma molto potente. I suoi principali attacchi nascono però dalla forza della sua suadente voce e dalle sue canzoni magiche.

RAMUS: la gente di Burg ride molto spesso di questo personaggio amico di Alex. Sotto il suo aspetto un po' ridicolo si nasconde però un formidabile guerriero.

NASH: arrogante, insopportabile ma anche indispensabile. Nash ha efficacissimi poteri magici che faciliteranno molto la vostra lunga avventura.

CUNCENTRAMENDO!

Gli affezionati alle numerose avventure per Megadrive, come la serie di **Phantasy Star**, entreranno subito in sintonia con **Lunar**. Ovviamente, essendo un RPG, dovrete avere molta concentrazione nel risolvere le numerose serie di problemi e puzzle di cui è costituito il gioco, ricevere le giuste informazioni e prendere tutti gli oggetti che vi servono per proseguire nell'avventura.



Ecchè, Mazinga Z?

CASA PRODUTTRICE	GAME ARTS
GENERE	RPG
DISTRIBUZIONE	PARALLELA
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 69
▲ Una grande varietà di scene e alcuni effetti grafici niente male; le sequenze a cartone animato sono ottime
▼ La grafica delle battaglie è povera di dettagli

SONORO 82
▲ Tutte le scene sono accompagnate da musiche atmosferiche: spettrali per i labirinti e gioiose per le città
▼ Gli effetti sonori sono poco vari

GIOCABILITÀ 85
▲ Il gioco è facile da capire e inizialmente molto avvincente
▼ Il sistema di battaglie casuali è noioso e alla lunga rallenta il gioco

LONGEVITÀ 87
▲ Un gioco veramente vasto che vi impegnerà senz'altro per molto tempo

GLOBALE 86
Lunar è l'unico RPG attualmente disponibile per Mega CD ed è anche realizzato molto bene. Due ottime ragioni per consigliarlo a tutti gli amanti del genere

LUNAR THE SILVER STAR

COMMENTO



Lunar è il tipico RPG giapponese: grafica piccola ma simpatica, enorme area di gioco e tonnellate su tonnellate di battaglie. Peccato che in questo gioco non sia presente niente che non sia già stato realizzato in molti titoli simili su cartuccia, tranne i soliti optional che può offrire il CD, come il sonoro digitalizzato, le sequenze animate e una maggiore vastità dell'area di gioco. Con questo non voglio denigrare **Lunar** che rimane indubbiamente un gioco massiccio, se escludiamo il sistema casuale delle battaglie, troppo pedante e limitante in quanto a divertimento.

MBF







Va bene, mamma, il letto lo rifaccio finita 'sta partita...

COM'E' FATICOSO VIAGGIARE...

L'incredibile vastità dell'area di gioco di **Lunar** vi permetterà di attraversare una serie impressionante di luoghi e situazioni. Città, grotte e labirinti creeranno l'atmosfera giusta per questa interminabile avventura, accompagnata talvolta da sequenze a cartoni animati tutto schermo, complete anche di perfetto sonoro CD.

ERA ORA CHE ARRIVASSE!

Lunar fu un incredibile successo della Game Arts in Giappone nel 1992. A questo punto vi starete domandando come mai abbiano dovuto aspettare addirittura due anni prima di distribuire il gioco in Europa e quindi in Italia... La risposta fornita dai responsabili della conversione in inglese è quanto mai semplice: questi genialoidi ci hanno spiegato che si sono trovati di fronte a 4 megabytes (!) di testo da tradurre e per farlo ci hanno ovviamente impiegato tutto questo tempo. Un ottimo lavoro, ragazzi!





TATTICHE DI GIOCO

Una volta fuori dalla protezione delle città, incapperete molto spesso in furibonde battaglie. Gli incontri sono generati casualmente dal computer, perciò evitarli è praticamente impossibile. Una volta di fronte ai vostri oppositori dovrete scegliere la tattica di gioco: potete attaccare con le armi (ATTACK) oppure usare le magie (SPELLS). FLEE vi permette di escludere un vostro personaggio dalla battaglia, mentre RUN li esclude praticamente tutti, in quanto vi permette di scappare. Darvela a gambe levate è molto facile e comodo, ma vincere le battaglie è l'unico modo per accumulare soldi ed esperienza.



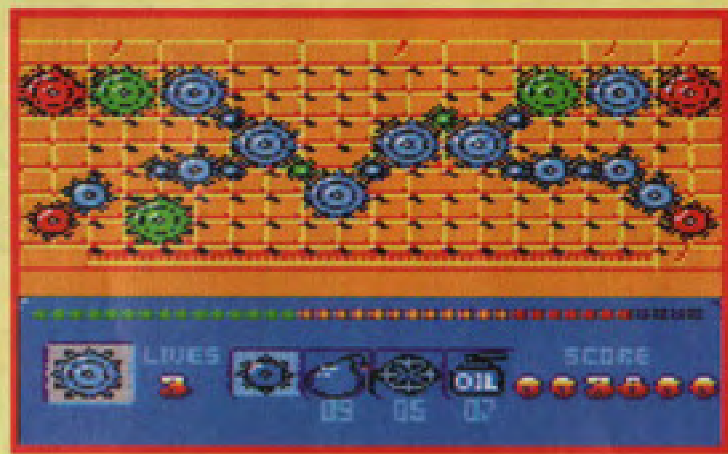
Aiutooooo!



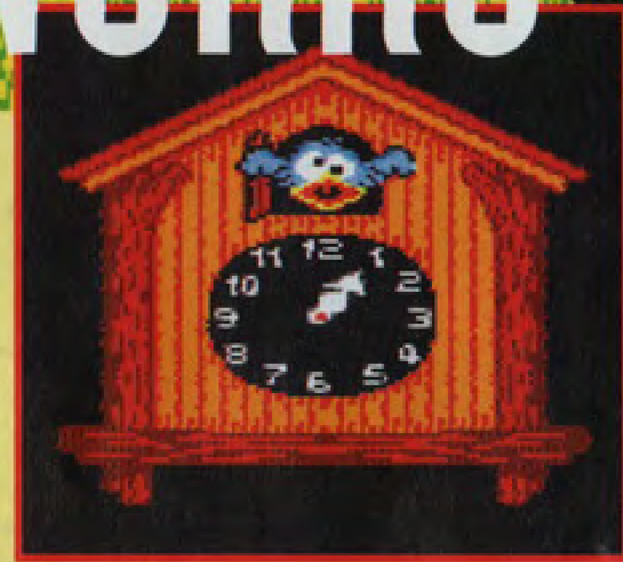
Il nostro party di fronte all'altare di Burg

MEGA REVIEW

GEAR WORKS



Bella lì, livello terminato



Cucù, cucù, lo striscione non c'è più, l'abbiamo preso noi...

Chiudete gli occhi per alcuni minuti e immaginate di entrare nei panni del vostro orologiaio di fiducia... State svolgendo il vostro solito lavoro: cambiare la pila guasta, sostituire il cinturino e palle varie... La noia vi assale quando ad un tratto vi viene un'idea fulminante: volendo sfogare la vostra sete di ambizione, decidete di partire per un lungo viaggio con lo scopo di trasformare le dodici meraviglie del mondo in giganteschi orologi (proprio un lavoretto semplice semplice!).

Nonostante l'impresa sia quantomeno colossale, il lavoro non vi spaventa e siete decisi ad andare fino in fondo. I problemi tuttavia iniziano ad arrivare al momento del montaggio dei vari meccanismi. Sul lato sinistro del vostro schermo c'è un motore: il suo scopo è quello di azionare la serie di ingranaggi che dovrete estrarre dalla vostra borsa di lavoro e con i quali dovrete raggiungere l'ingranaggio situato nel lato destro dello schermo. Il problema è che i vari ingranaggi di cui disponete sono di varie misure e non tutti si incastrano fra di loro. Il vostro compito sarà quello di riuscire ad imbroccare gli ingranaggi giusti prima che tutto il meccanismo si metta in funzione. Come se non bastasse dovrete poi fare i conti con una serie di strani mostriciattoli che non avendo altro da fare hanno deciso di mettervi i bastoni tra le ruote, anzi... fra gli ingranaggi!

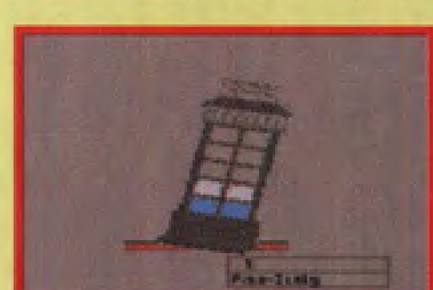
In **Gear Works** ci sono dodici livelli di gioco, ognuno dei quali è caratterizzato graficamente da un monumento famoso che dovrà poi essere trasformato in orologio. Man mano che supererete i vari livelli ovviamente aumenterà la difficoltà. Per facilitarvi il compito, potrete estrarre dalla vostra borsa di lavoro alcuni oggetti (contati) dagli effetti più svariati: la bomba, ad esempio, potrà sbrogliare alcuni "intoppi" fra ingranaggi sbagliati, mentre la pistola vi sarà utile per eliminare i mostriciattoli che disturbano il vostro lavoro.

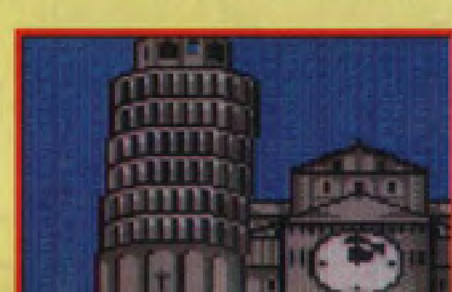


Si ringrazia NEWEL per la Cartuccia



Acc... non ce la farò mai!





COMMENTO



Devo ammettere che come variazione sul tema dei puzzle game **Gear Works** è abbastanza divertente e originale. La giocabilità è scorrevole anche se non è proprio come me l'aspettavo. All'inizio gli oggetti appaiono un po' confusi, ma una volta preso l'occhio non vi sarà difficile capire lo schema di gioco. La cosa che potrebbe attrarre maggiormente sono i numerosi livelli di gioco, ma sfortunatamente la giocabilità è carente di quella varietà e fantasia che renderebbero **Gear Works** sicuramente più avvincente. Un puzzle game accettabile per tutti i possessori della Console Sega.

Santaz

GEAR WORKS

CASA PRODUTTRICE	SONY
GENERE	UFFICIALE
DISTRIBUZIONE	EUROPEA
VERSIONE	PUZZLE GAME
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 70
▲ Non male, ma alcuni dettagli sono difficili da vedere nel piccolo schermo del Game Gear

SONORO 74
▲ Canzoncine discrete, buon accompagnamento

GIOCABILITÀ 76
▲ Abbastanza buona una volta afferrato il meccanismo di gioco

LONGEVITÀ 70
▲ Tanti livelli...
▼ ...ma dopo i primi sei o sette la varietà diminuisce e la longevità ne risente

GLOBALE 71
Non raggiunge i livelli di **Tetris**, ma è comunque una buona idea per un puzzle game realizzato discretamente

SKIT



Occhio al poliziotto di fronte a voi

Vi ricordate di come Marty McFly (alias Michael J. Fox), in **Ritorno al Futuro**, dopo aver preso in prestito un monopattino e averlo trasformato in un primitivo skateboard, sfuggiva al perfido Biff e i suoi accoliti afferrandosi al paraurti posteriore di un'automobile in corsa? Ecco, quello che faceva il nostro Mike in quella scena era lo *skitchin'* ossia, giustappunto, l'atto di aggrapparsi al retro di una macchina, un furgoncino, una motocicletta o cheneso, al fine di acquistare maggiore velocità. Se nel caso del povero McFly lo *skitchin'* era un'azione audace ma necessaria per la propria salvezza, nella normalità si tratta di una vera e propria bravata che può costare qualche costola... o peggio (va bene, papà... Ndr).

Ora, chi desidera cimentarsi in questo sport ma al tempo stesso tiene alla propria pellaccia, troverà in questo nuovo gioco della Electronic Arts una soddisfacente (e forse più divertente) alternativa alle proprie insane aspirazioni. **Skitchin'** vi mette infatti nei panni di uno Skitcher (come poteva chiamarsi, sennò?) al

COMMENTO



La prima cosa che si nota di **Skitchin'** è la sua velata affinità con **Road Rash**. Ebbene sì. La Electronic Arts si è resa conto che non può limitarsi a sfornare sempre gli stessi titoli un anno dietro l'altro, e allora cosa fa adesso? Prende un concetto antiquato, lo riveste di una grafica tutta nuova e gli dà un titolo differente. Nonostante ciò, la cosa sembra funzionare bene e le scene di lotta sono molto più realistiche di quelle di **Road Rash**. Se **Road Rash** vi ha fatto impazzire, impazzirete anche per il gioco della EA, ma non so se valga la pena spendere un altro centone per un gioco quasi identico.

Fabio

SU, SKITCHA PIU' FORTE!

Benché sia un azione alquanto pericolosa, lo skitchin' è l'unico sistema con cui è possibile sorpassare gli schettinatori rivali, i quali viaggiano tutti ad una velocità praticamente pari alla vostra. Lo skitchin' è anche una fonte di reddito extra, poiché ogni quattroruote agganciata frutta un bel dollarone! Naturalmente i vostri avversari, che non sono stupidi, sono inclini a imitarvi, per cui ogni tanto vi troverete a condividere il medesimo paraurti con un rivale. Nel caso che ciò accadesse, qualche colpo di joypad a destra e a sinistra e l'impudente vicino perderà la presa terminando la propria corsa con la faccia sull'asfalto. Ahahahah...





Beh, non si può dire che sia un gioco educativo...



Pestaggio di gruppo dietro a un furgone...



Il negozio dove potete sollazzarvi in spese folli

CHIN'



Road Rash III? No, Skitchin'...



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS
GENERE
SPORTIVO
DISTRIBUZIONE
PARALLELA
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1-2

SPECCHIO RIFLESSO!

Come è possibile afferrare il retro delle vetture al momento giusto? In che modo ci si aggancia al paraurti della vettura mentre questa sfreccia accanto? E come si può evitare di rimanere investiti dalle automobili se non si sa quando possono apparire sulla strada? Beh, fortunatamente il vostro elmetto (componente essenziale del kit di un pattinatore su ruote) è munito di uno specchietto retrovisore che vi permette di tenere d'occhio la strada che sta alla vostre spalle. Il traffico scorre su ambedue i lati della strada e a volte qualche automobile cambia di corsia, quindi è importante assumere una posizione corretta se si vogliono evitare brutti incidenti. Se venite colpiti da una macchina, sarete fortunati se le vostre sofferenze finiranno qui, poiché di solito si finisce a rimbalzare per mezzo scenario, dopodiché si tocca l'asfalto e... si viene colpiti di nuovo. Un simile trauma sottrae lunghezza alla vostra barra d'energia, e se questa tocca il fondo, venite ritirati dalla gara e messi sotto cure intensive per un costo di 50 dollari. Questo significa che dovete ricominciare la corsa tutta daccapo, e se non avete la quota di partecipazione richiesta, avete chiuso. Anche i vostri pattini hanno la loro barra d'energia, e una volta che questa segna il tutto esaurito, occorre acquistare un altro paio di queste particolari calzature.



Splatt! Duro l'asfalto, eh?

del gioco sia semplicemente quello di vincere tutte le gare, è possibile guadagnare contanti extra mediante numerose attività "pattinatorie" alternative.

Un megasalto con cui guadagnare un bel po' di punti



Nemmeno i taxi vengono risparmiati...



quale è stato offerto, anzi diciamo pure imposto, di partecipare a un torneo coast-to-coast di questa quantomeno bizzarra disciplina sportiva. Benché l'obiettivo



Lo schermo per la selezione delle musiche



Piglia questo, e questo, e questo...

COMMENTO



Toh, chi si rivede: **Road Rash** sotto mentite spoglie, o meglio, sotto mentiti pattini a rotelle. Buon per lui che anziché risultare un semplice upgrade di quel gioco di guida, **Skitchin'** aggiunge effettivamente qualcosa di nuovo al suo genere. Familiarizzare con le nuove tecniche è, buffo a dirsi, molto divertente, e una volta che sapete cosa state facendo, il gioco decolla. Se siete degli autentici appassionati di **Road Rash**, questo nuovo titolo della EA vi acchiapperà sicuramente, ma se cercate qualcosa che non sia una sorta di **Road Rash 3** abilmente camuffato, cadete male.

Paolo

GRAFICA 87

▲ Lo scrolling è ottimo e la zoomata degli oggetti più grossi non è male...
▼ ...ma sono proprio gli sprite che lasciano un pochino a desiderare

SONORO 81

▲ Un nutrito assortimento di motivetti ed effetti sonori ben adeguati alla circostanza

GIOCABILITÀ 87

▲ Eccome se è giocabile! Ci si entra facilmente e c'è quanto basta per tener desto l'interesse anche quando ci avete fatto la mano

LONGEVITÀ 84

▲ Garantito: non lo mollerete finché non l'avrete completato

GLOBALE 86

Nulla di molto originale da parte della EA, ma rimane un titolo spassoso

MEGA REVIEW

PRINCE O



***Il secondo livello di* Prince of Persia**

Un cattivo di prestigio come Jaffar non si può togliere di mezzo molto facilmente e infatti, anche se l'avevate appena visto liquidato da **Aladdin** nell'omonimo film animato della Disney, il perfido consigliere del Sultano di Persia è stato recentemente riesumato dalla Domark perché interpretasse il ruolo del cattivo nella conversione per Megadrive di **Prince Of Persia**. A voi, nel ruolo di detto Prince (e ora tutti insieme: Purple Rain, Purple Rain... va bene, siamo pronti per la cella imbottita), il compito di perlustrare i poco ospitali dungeons in cui Jaffar vi ha schiaffato in cerca della donzella che il losco individuo intende sposare, e quindi di liberare la poveretta dalle sue repellenti braccia a forza di sciabolate (occhio a chi le date, dunque). Il tutto nell'arco di dodici livelli costellati di guardie dalla lama facile e di trabocchetti ormai celebri come le morse dentellate che riducono chi ne viene a contatto come uno spezzatino, o come gli affilatissimi aculei che scattano dall'im-



Il principe si rigenera con un "fiaschin' de vin"...





Oooops... credo di aver sbagliato strada!



Abbiamo ritrovato la fedele scimitarra! Adesso sono guai per tutti...

COMMENTO

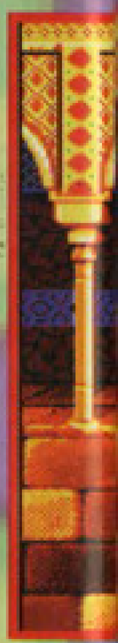


Essendo un grande estimatore di **Prince Of Persia**, attendevo con impazienza l'uscita della conversione per Megadrive. Ebbene, ora che l'ho vista e provata, vi dirò: mi ha un pochettino deluso. Sì, è divertente quanto le versioni precedenti ed è certamente superiore alla versione per il Mega CD, ma è un gioco che ormai ha fatto il suo tempo. Se l'avessero un po' aggiornato con, che ne so, animazioni più toste, una grafica migliore, un sonoro orecchiabile o qualche livello in più, sarebbe stata una conversione grandiosa, ma così com'è, non può reggere il confronto con altri platform per Megadrive attualmente in circolazione.

Fabio

Un'immagine della stupenda introduzione





PRINCIPE VECCHIO FA BUON PLATFORM

Uscito inizialmente per alcuni home computer, nel 1990, **Prince Of Persia** ebbe un successo strepitoso per le sue impeccabili animazioni e la sua "magnetica" struttura di gioco. A eccezione dei fondali, sensibilmente migliorati sui versanti del dettaglio e del colore, la versione per Megadrive è praticamente identica alle precedenti. Purtroppo, però, quelle animazioni un tempo sbalorditive, oggi non fanno più gridare al miracolo, e il gioco quindi risulta tristemente datato. In compenso, la struttura di gioco non ha perso un grammo del suo smalto: è ancora divertente e giocabile come una volta.

F PERSIA



CASA	DOMARK
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1



...n guardia fellone, ti trafiggerò con la mia lama!

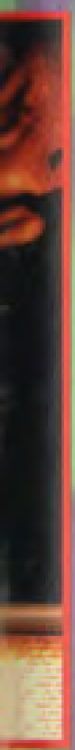


...e animazioni sono, come sempre, fenomenali

PRINCIPE SUL SERIO

Prince Of Persia non è il solito platform alla **Sonic** o, dato che si parla di un gioco a tema "arabico", alla **Aladdin**: non ci sono né anelli da raccogliere, né cammelli su cui saltare. Nossignori, **Prince Of Persia** è un platform "serioso", dove occorre badare bene a dove si mettono i piedi prima di passare da una piattaforma all'altra. Il primo livello, in cui dovete trovare la vostra spada e uscire, ha una struttura abbastanza semplice e vi dà l'opportunità di familiarizzare con i comandi, che non sono molto docili. Tuttavia, man mano che si prosegue, le difficoltà aumentano sensibilmente, poiché dovete duellare con guardie e scheletri, superare lame trituranti e, addirittura, affrontare il vostro sosia negativo.





piantito per infilzare chi è stato tanto sfortunato da finirci sopra... E state tranquilli che sarete quasi sempre voi!

COMMENTO



Tre anni fa questo gioco sarà anche stato anche un "grande" del genere piattaformico, ma oggi come oggi è un po' antiquato. Sì, d'accordo, si gioca sempre con piacere, ma i comandi sono decisamente troppo capricciosi e la struttura di gioco è eccessivamente rigida. Eppoi, dal momento che il gioco ha un'età di tre anni (come dire 60 nella vita di un essere umano), era lecito aspettarsi che la Domark l'aggiornasse un pochettino, e invece nisba! Se andate matti per **Aladdin** e giochi a tema arabico, compratelo pure, ma se ciò che cercate è un platform al passo coi tempi, guardate altrove.

Mad Max





Yech! Gore splatter!

GRAFICA — 72
▲ Bei fondali e ottime animazioni
▼ Poca varietà sul versante "scenografico"

SONORO — 38
▲ Qualche effetto azzeccato
▼ Atroce il commento musicale

GIOCABILITÀ — 74
▲ Un'ottima struttura di gioco...
▼ ...rovinata dai comandi poco affidabili

LONGEVITÀ — 85
▲ Difficile quanto basta a tenervi impegnati per intere settimane, e neanche tanto frustrante

GLOBALE — 78
Un platform divertente e impegnativo, benché non all'altezza dello standard odierno

ROAD

MEGA REVIEW



Dai ragazzi, basta con gli scherzi: tirate fuori la mia moto!

Fans di **Gioventù Bruciata**, patiti di simulazioni di guida nonché possessori di un Master System, ecco il gioco che fa al caso vostro!
Si intitola... beh, l'avrete già capito leggendo qualche riga più in su. Ad ogni modo, trattasi della conversione di un gioco ormai considerato un "evergreen" nel genere dei giochi sportivi e pseudo-sportivi per Megadrive, di cui ancora oggi, a distanza di un anno e oltre dalla sua uscita, si pubblicano a richiesta password e cheat mode, a dimostrazione della sua durevole popolarità. **Road Rash** vede il giocatore impegnato in una gara motociclistica ai limiti della legalità: infatti, quando abili manovre non bastano a tenere a bada i rivali, si può tranquillamente ricorrere a calci, pugni e persino raffiche di mitra. Ma non aspettatevi che i destinatari delle vostre bordate non reagiscano, perché vi sbagliate di grosso!



Sei come la mia moto...



Si ringrazia CONSOLE GENERATION per la Cartuccia

PORCA VACCA!

I concorrenti del Grand Prix devono vedersela solamente con chicane e altri piloti. Purtroppo, correre sulla strada aperta significa imbattersi in molte più insidie. Tanto per cominciare, il traffico non viaggia a senso unico: le strade sono piene di automobili che sfrecciano in entrambe le direzioni, il che significa impiegare maggiore cautela durante i sorpassi, a meno che la vostra aspirazione non sia quella di diventare una massa di carne e lamiere. Inoltre, occorre fare i conti con pericoli naturali come le mucche, che ogni tanto abbandonano il branco per fare una passerella in mezzo alla strada. Mano pronta sui freni, dunque!

COMMENTO



Ciumbia, questo è quasi certamente il miglior gioco di guida mai visto sul Master System: la grafica è favolosa abbinata a una dinamica di gioco veloce e ultrafluida e il sonoro è superiore alla media dei giochi per la console a 8 bit della Sega. Ci sono un sacco di opzioni e una pletora di bei circuiti su cui correre. La sola cosa del gioco a urtarmi è il fatto che l'opzione per il doppio non veda i due giocatori gareggiare in simultanea, bensì in alternanza. Il doppio in simultanea è un opzione che, a mio parere, non dovrebbe mancare in ogni gioco di guida che si rispetti; senza di essa, il gioco non durerà molto, a meno che il computer non fornisca una quantità sufficiente di stimoli. Ciò nonostante, **Road Rash** rimane un gioco che ben merita la considerazione da parte degli appassionati del genere.

Marco



Carlo Santagostino è un beota!



RASH



Non è uno splendore? Peccato che costi uno spataffio...

Splatt! Me l'avevano detto di non fare troppo il figo...

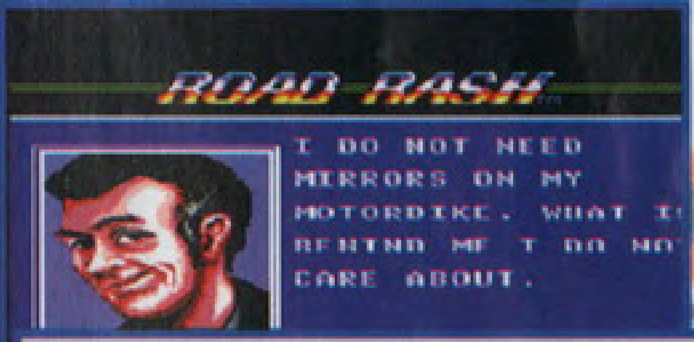


Ocio all'auto sulla destra!



¿ I GUERRIERI DELLA STRADA ¿

La cosa che differenzia **Road Rash** dagli altri giochi di guida su motocicletta è la sua violenza intrinseca. Le tattiche pulite e civili dei concorrenti di Grand Prix non fanno per i partecipanti di **Road Rash**. Ogni pilota che corre nel torneo di **Road Rash** ha mani e piedi che non vede l'ora di usare ai danni dei rivali. La prima mossa a vostra disposizione è un semplice pugno, ma provate a usarlo mentre sorpassate un pilota dotato di un'arma e quest'ultima finirà nelle vostre mani. Comunque, occhio a chi assalite: alcuni motociclisti sono pacifici e non si avventano su di voi a meno che non si trovino sotto attacco. I nomi dei piloti particolarmente buoni o particolarmente cattivi sono evidenziati nella schermata dei suggerimenti precedentemente ad ogni gara.



E vabbé, tiratela meno...



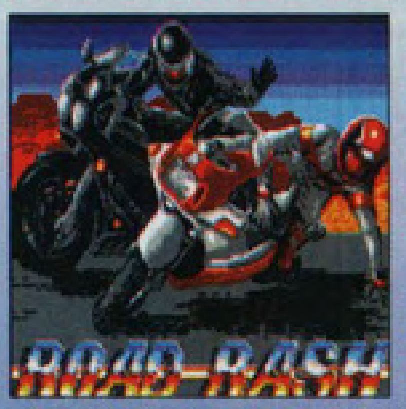


COMMENTO



Ooooh, era ora che **Road Rash** effettuasse il salto su qualche altro sistema e fortunatamente la Probe ha fatto un ottimo lavoro di conversione. La grafica è molto nitida e gli sprites sono sorprendentemente grossi e particolareggiati. Non meno avvincente è il sonoro, che comprende un orecchiabile motivo a commento dell'azione per tutta la durata del gioco. Ma la cosa realmente sbalorditiva del gioco è lo scrolling, veloce e ultrafluido. Le virate e gli urti sono simulati con grande attenzione al dettaglio, e c'è un autentica sensazione di coinvolgimento nell'azione. Se i giochi di guida sono il vostro pane, **Road Rash** sarà l'acquisto migliore che abbiate fatto da secoli.

Bio Massa



CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 90

▲ Sprite voluminosi, minuzia di particolari ovunque e un incredibile scrolling
▼ L'animazione non è sempre fluida

SONORO 81

▲ Un bel motivo accompagna l'azione e non è per niente cacofonico!
▼ Effetti sonori un po' scadenti

GIOCABILITÀ 85

▲ Una caterva di circuiti di difficoltà progressiva
▼ Gli esperti del genere lo completeranno nel giro di una settimana

LONGEVITÀ 91

▲ Veloce, facile da governare e spassoso da giocare
▼ A volte i comandi non rispondono bene

GLOBALE 88

Non è solo un ottimo esempio di programmazione, ma anche un gioco di guida con le palle. Checkatelo "as soon as possible"!

STREETS



'Anvedi che penna...

Avete appena finito di ripulire, per l'ennesima volta, le strade della vostra città dai farabutti di vario genere che la infestavano ed ecco che un nuovo cattivone, un certo Mr Big, arriva con il suo esercito di fuorilegge a riportare il caos.

La metropoli è ancora una volta in pericolo: la violenza ed il crimine la fanno di nuovo da padroni. Mr Big, come tutte le grandi menti criminali, è geniale e la prima cosa che ha fatto, una volta arrivato, è stata quella di rapire Adam, eroe del primo Streets of Rage. Ora tocca ai superstiti di quel team vincente, Axel e Blaze, e al fratello di Adam, Skate, salvare il loro amico e riportare la pace in città, aprendosi la strada a suon di cazzotti fra cattivoni di vario genere. Naturalmente l'ultimo scontro sarà quello decisivo, con il forte e temibile Mr Big. In palio c'è la vita di Adam e la tranquillità di tutti i cittadini. Forza ragazzi, è ora di menare le mani (con il joypad, naturalmente).



COMMENTO



Senza dubbio ci troviamo di fronte ad un buon seguito. Anche se la grafica non è stata ritoccata molto, in questo gioco sono state inserite diverse novità rispetto all'originale, come le mosse speciali. Anche su Megadrive **SoR II** era strutturato così: maggior estensione dei livelli, nuove caratteristiche dei personaggi e una nuova colonna sonora, che sul Master System è stata realizzata veramente con cura. Un difetto di questo gioco è la risposta ai comandi che non sempre avviene con sufficiente velocità: per il resto un gran bel gioco per Master System.

Marco



Tieni giù le zampe, brutto scimmione!

RACCOGLI DI QUA, RACCOGLI DI LÀ

Non rimarrete molto in vita in questo gioco, se non utilizzerete i power up disseminati in giro per i livelli. Non si tratta di armi e oggetti particolarmente innovativi, essendo gli stessi del primo gioco: tubi di ferro con cui procurare mal di testa ai cattivoni e coltelli per fare delle appendiciti a distanza. Troverete poi diversi oggetti che vi daranno punti ed energia. Naturalmente non poteva mancare l'indispensabile icona che vi regala una vita!

COMMENTO



Come gioco per Master System, **Street of Rage II** è veramente bello. Grafica e sonoro sono stati realizzati con molta cura, è molto facile da giocare e vi assicurer‡àdivertimento per molto tempo, grazie anche all'introduzione delle mosse speciali. Una cosa che ho molto apprezzato è il fatto che ogni avversario va affrontato con una tecnica particolare è non basta mettersi davanti e iniziare a menare a più non posso. L'azione di gioco è veloce e viene rallentata solo in casi di particolare affollamento dello schermo,. Un picchiaduro a scorrimento veramente divertente che però è fin troppo facile al primo livello di difficoltà.

Mad Max



Eh no, con le spranghe non vale!

OF RAGE 2





CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

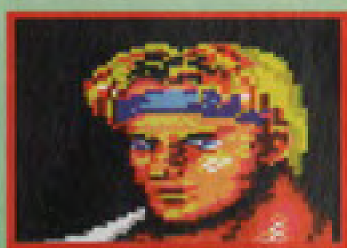
VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

I NOSTRI EROI

Per questa avventura potete scegliere fra tre eroici, indomiti, fieri personaggi. Ecco una breve scheda di presentazione su di loro.

AXEL

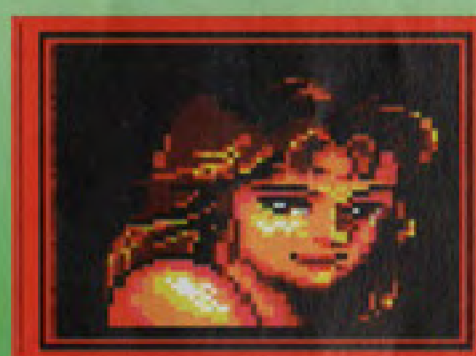


E' il più potente dei tre e il più bravo quando si tratta di usare le arti marziali. Se la cava bene in tutti i tipi di combattimento, anche se il suo punto debole sono i salti. Il suo colpo speciale è il Pugno del Drago, un colpo veramente veloce.

POTENZA	**2**
TECNICA	**3**
VELOCITÀ	**2**
SALTO	**1**
RESISTENZA	**2**

BLAZE

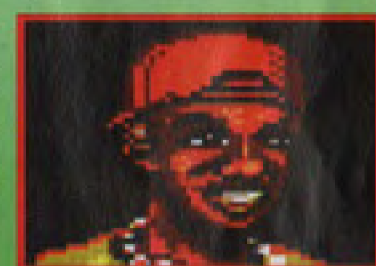
Questa simpatica ragazza è la risposta del Master System a Wonder Woman. Se la cava bene in tutto, senza però avere qualcosa in cui è particolarmente forte. Rispetto alla prima avventura, ora può contare su un nuovo tipo di calcio e una palla di fuoco a corto raggio.



POTENZA	**2**
TECNICA	**2**
VELOCITÀ	**2**
SALTO	**2**
RESISTENZA	**2**

SKATE

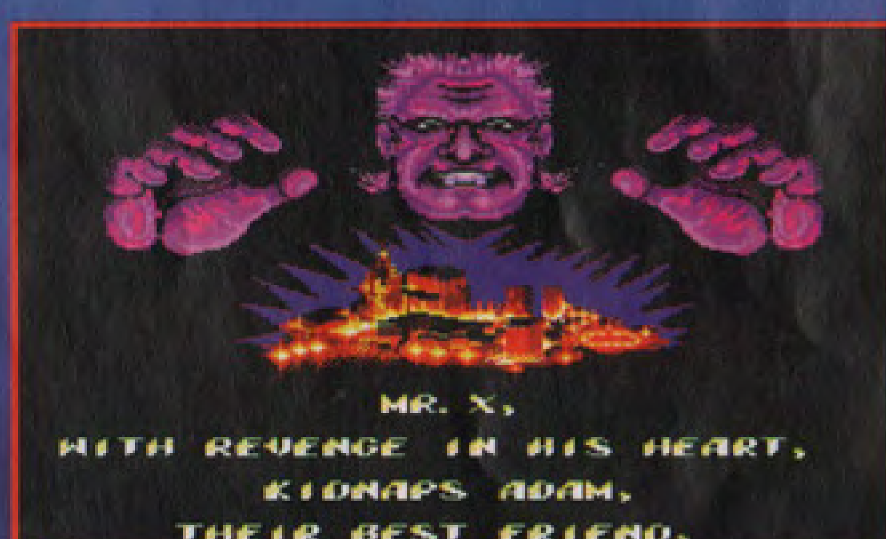
Per essere il fratellino minore di Adam, bisogna dire che il ragazzino è già ben sviluppato. Dotato di una incredibile velocità, non è però in grado di compiere colpi particolarmente potenti. Il pezzo migliore del suo repertorio è il calcio rotante, con cui riesce a colpire tutti i nemici che gli stanno addosso. L'altra sua mossa speciale consiste nel saltare molto alto per poi ricadere a grande velocità sugli avversari.



POTENZA	**1**
TECNICA	**2**
VELOCITÀ	**3**
SALTO	**3**
RESISTENZA	**1**



Una rovesciata volante... ed è gol!



L'introduzione di SoR II

SIMPATICI INCONTRI

Naturalmente **Street of Rage II** non sarebbe un picchiaduro che si rispetti se alla Sega non avessero inserito gli enormi e cattivissimi guardiani di fine livello. Volete solo un assaggio di chi vi aspetta? Benissimo, prendiamo per esempio Zamza (già il nome è tutto un programma...): si tratta di un mutante, mezzo uomo e mezzo robot, con potentissimi arti metallici. C'è poi Jet che, come suggerisce il nome, svolazza per lo schermo grazie ad uno zainetto a reazione. Questi, e altri simpatici amiconi, vi aspettano per rendere un po' più emozionante la vostra partita.



Ouch! meno male che è una donna...

GRAFICA 85

▲ Per essere un gioco del Master System, è veramente ben realizzato e molto vario
▼ Alcuni sprite sfarfallano quando lo schermo è particolarmente affollato

SONORO 80

▲ Niente di eccezionale ma neanche di catastrofico. La musica e gli effetti calano bene nell'atmosfera del gioco

GIOCABILITÀ 86

▲ Si tratta di un gioco veramente veloce e facile da apprendere, ma vi terrà impegnati molto tempo prima che finiate i tre livelli di difficoltà

LONGEVITÀ 79

▲ I livelli sono numerosi e con il maggior grado di difficoltà non vi sarà facile finirlo
▼ Al contrario il primo livello di difficoltà è veramente banale

GLOBALE 85

Un buon seguito ed uno dei migliori picchiaduro a scorrimento apparsi sul Master System. Ottimo titolo

MEGA REVIEW

MICRO M







Così piccole, piccole, piccole... così!

C'è una piccola setta di corridori automobilistici votati alla diffusione delle malattie. Non sono particolarmente virulenti, ma godono nel vedere il perpetuarsi del raffreddore comune e altri malanni di questo genere. Ogni giorno, senza tregua, viaggiano in lungo e in largo, per monti e per valli, ricoprendo di infezioni chiunque capiti sulla loro strada. Le vetture su cui viaggiano si chiamano Microbo Machines. Tuttavia, esiste anche una setta di corridori che sfrecciano a bordo delle loro microscopiche quattroruote con il solo intento di divertire i loro proprietari (scolari, nella maggior parte dei casi), e le vetture con le quali questi omini scorrazzano si chiamano Mi-

PICCOLO E' BELLO

Una delle cose migliori di **Micro Machines** è la varietà insita nella struttura di gioco. A vostra disposizione ci sono otto differenti veicoli, ognuno con un proprio metodo di controllo. Quelli più facili da pilotare sono probabilmente i Warriors, in quanto sono i mezzi più lenti, e i circuiti in cui corrono sono relativamente meno caotici. Più difficilmente domabili, invece, sono gli elicotteri, per via della loro inconsueta (ma alquanto realistica) inerzia. Ma i veicoli che fanno dannare più di qualunque altro sono le vetture sportive e le auto di Formula 1, data l'incredibile velocità alla quale viaggiano e la tortuosità dei circuiti in cui vengono inevitabilmente messe a correre. Particolarmente ostici sono i bordi del tavolo da biliardo che funge da circuito di Formula 1.





Si ringrazia CONSOLE GENERATION per le cartucce

COMMENTO



La Codemasters ha colpito ancora! La software house ha impiegato parecchio per rendere questa cartuccia all'altezza delle versioni per Megadrive, ma il risultato è un gioco che viene incontro a tutte le più audaci aspettative dei possessori di queste console a 8-bit. Certo, la grafica non è nulla di miracoloso, ma una volta cominciato a giocare, non conta poi tanto: il gioco è veloce, fluido, facile da governare e parecchio esaltante. Davvero non si potrebbe chiedere di più a un gioco per il Master System o per Game Gear. Compratevelo seduta stante!

Fabio



E' una gara di Formula 1 o una partita a biliardo?



Bollicine a go-go, nella gara di qualificazione!

ACHINES



FOR GAME GEAR OWNERS ONLY!

Incredibile; ma vero! La versione Game Gear di Micro Machines presenta due opzioni per quanto concerne le partite a due. La prima permette di giocare l'uno contro l'altro su di un singolo Game Gear mediante l'equa spartizione dei comandi. In parole povere: uno userà i tasti, l'altro il pad direzionale! La seconda, invece, permette di fare il doppio in uno speciale livello segreto mediante il link fra due Game Gear. Per trovare il livello in questione, basta premere i tasti A, B e C in simultanea su ambedue i GG!

COMMENTO



Micro Machines è uno dei miei giochi preferiti in assoluto, e mi fa molto piacere vederlo diffondersi su così tanti diversi formati. E mi fa ancora più piacere constatare che non un grammo della giocabilità dell'originale è andato perso nella conversione su game Gear e Master System. I minuscoli sprite non sono mirabili quanto quelli della versione Megadrive ma, come ha giustamente detto Fabio, è un aspetto che passa immediatamente in secondo piano non appena si inizia a giocare. E' veloce, stimolante e, grazie agli otto stili di corsa, ricco di varietà. Non importa se siete appassionati di giochi di guida oppure no: **Micro Machines** vi conquisterà comunque!

Simon

cro Machines. Il gioco che porta il nome di queste automobili-ne-giocattolo doveva essere inizialmente uno sparatutto in cui il giocatore controllava un anticorpo in lotta contro sprite a forma di virus. Ma qualcuno alla Codemasters evidentemente ha preso fischi per fiaschi e si è fatto dare la licenza sbagliata. Il risultato ce l'avete qui davanti.



Nel dubbio, sbattete gli avversari fuori strada!



Rimanete sul banco o dovrete assaggiare il righello!

LA CORSA DI UNA VITA

Se riuscite a vincere tre corse di fila, vi viene data l'opportunità di riconquistare una delle vite che potreste aver perso, o vincere una vita in più se non ne avete persa alcuna. Il vostro fato viene deciso dal Rufftrux, un enorme autocarro fuoristrada stile Bigfoot. In un determinato periodo di tempo (indicato da un orologio nell'angolo superiore-sinistro dello schermo) dovete superare una serie di prove come, ad esempio, guidare il mezzo lungo dei fiumiciattoli facendo attenzione a non cadervi dentro con l'ausilio di una fila sottile di rocce a pelo d'acqua. Se riuscite a oltrepassare la linea del traguardo entro il tempo accordato, una vita extra non potrà toglierela nessuno.

Micro Machines

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 52

▲ Gli sprites sono ben particolareggiati...
▼ ...ma sembrano un pochino piatti e i più sono bruttini

SONORO 65

▲ Alcuni dei migliori motivi uditi su un 8 bit Sega da secoli!
▼ Fastidioso il rumore dei motori

GIOCABILITÀ 92

▲ Per completare il gioco occorre non poco tempo e quando si gioca in due, dura in eterno
▼ Una volta completato, l'interesse del singolo giocatore potrebbe scemare

LONGEVITÀ 93

▲ E' molto semplice e di facile apprendimento, ma per conoscere a fondo il gioco ci vogliono secoli, ed è immensamente spassoso

GLOBALE 93

Il miglior gioco per Master System e Game Gear che si sia visto da mesi, un MUST per tutti i possessori di 8-bit Seg

MEGA HIT PARADE



Virtua Racing

Aaayeah! Siete capitati nello spazio classifiche di **Mega Console,** dove sono attentamente intabellati i migliori videogiochi per le console Sega. Siete pronti per i 20 titoli più cattivi per MD? O per le15 tostate galattiche oggi disponibili per Mega CD? O... Basta, non vogliamo toglievi tutte le sorprese... Noi ci vediamo il mese prossimo, ancora una volta su **Mega Console!**

TOP 5 GAME GEAR

1 NBA JAM	ACCLAIM	SPORTIVO	NE
2 Micro Machines	Codemasters	Sportivo	NE
3 Deep Duck Trouble	Sega	Platform	NE
4 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
5 Robocop vs Terminator	Virgin	Azione	NE

TOP 20 MEGADRIVE

1 VIRTUA RACING	SEGA	SPORTIVO	NE
2 Sonic The Hedgehog 3	Sega	Platform	NE
3 NBA Jam	Acclaim	Sportivo	NE
4 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
5 Toe Jam & Earl 2	Sega	Azione	=
6 Street Fighter 2 Plus	Sega	Picchiaduro	▼
7 Dragon's Revenge	Tengen	Flipper	▲
8 Eternal Champions	Sega	Picchiaduro	▼
9 Castelvania: Bloodlines	Konami	Platform	NE
10 Aladdin	Sega	Platform	▼
11 Mortal Kombat	Acclaim	Picchiaduro	▼
12 Mega Turrican	Data East	Sparatutto	NE
13 Mean Bean Machine	Sega	Puzzle	NE
14 High Seas Havoc	Data East	Azione	▲
15 Gunstar Heroes	Sega	Azione	▼
16 Sonic Spinball	Sega	Flipper	▲
17 Columns III	Sega	Puzzle	NE
18 Skitchin'	EA	Sportivo	NE
19 Zombies Ate My Neighbors	Konami	Azione	▼
20 Ren & Stimpy	Sega	Platform	NE

TOP 5 MASTER SYSTEM

1 MICRO MACHINES	CODEMASTERS	SPORTIVO	NE
2 Road Rash	Us Gold	Azione	NE
3 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
4 Streets of Rage II	Sega	Picchiaduro	NE
5 Jungle Book	Virgin	Platform	▼

TOP 10 LETTORI

Vogliamo sapere quali sono i dieci vostri giochi preferiti per la/e console che possedete (ovviamente tra Megadrive, Mega CD, Game Gear e Master System), perciò prendete carta e penna e spedite le vostre classifiche a:

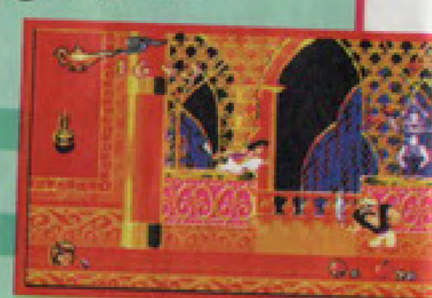
MEGA HIT PARADE - MEGA CONSOLE
Futura Publishing
via Edolo 29
20125 Milano



Jungle Book

TOP 10 LETTORI

1 Aladdin	Sega	▲
2 Gunstar Heroes	Sega	▲
3 Ecco The Dolphin	Sega	=
4 Cool Spot	Virgin	▲
5 Sonic The Hedgehog 2	Sega	▼
6 Streets of Rage 2	Sega	▼
7 Rocket Knight Adventures	Konami	▼
8 Street Fighter 2 Plus	Capcom	=
9 Landstalker	Sega	NE
10 NHL Hockey '94	EA	NE



Aladdin



Sonic 3

TOP 15 MEGA CD

1 SILPHEED	GAME ARTS	SPARATUTTO	=
2 Sonic The Hedgehog	CD Sega	Platform	=
3 Thunderhawk	Core Design	Sparatutto	=
4 Dracula Unleashed	Sega	Avventura	NE
5 Lunar: the Silver Star	Sega	RPG	▲
6 NHL Hockey '94	EA	Sportivo	▲
7 Chuck Rock 2	Core Design	Platform	▼
8 Ground Zero Texas	Sony Film Int.	Sparatutto	▲
9 Double Switch	Sega Film Int.	Avventura	▲
10 Microcosm	Psygnosis	Sparatutto	▼
11 Powermonger CD	EA	Strategico	NE
12 Ecco the Dolphin	Sega	Avventura	▼
13 Lethal Enforces	Konami	Sparatutto	▼
14 Bari-Arm	Human	Sparatutto	▼
15 Final Fight CD	Capcom	Picchiaduro	▼

MOST VANTED

1 Streets of Rage III (MD)	Sega	Picchiaduro
2 F1 Heavenly Championship (MCD)	Sega	Sportivo
3 AX-101 (MCD)	Game Arts	Sparatutto
4 Chuck Racing (MCD)	Core Design	Sportivo
5 Megarace (MCD)	Mindscape	Azione

•TECNICHE DI RADIOCOMANDO•

L'opera più completa, più dettagliata, più nuova sul modellismo dinamico. Potrete costruire senza alcuna difficoltà i modelli in scala che desiderate e dotandoli di radiocomando li vedrete entrare in azione, proprio come quelli reali.



IN PIÙ

Il prestigioso modello del "DRIVER 1019"



CARTOLINA D'ORDINE

SÌ! Desidero ricevere l'opera completa **"TECNICHE DI RADIOCOMANDO"**, secondo la seguente proposta:

- ☐ 1 - 6 volumi già rilegati, L. 255.000.
- ☐ 2 - 60 fascicoli + 6 copertine da rilegare, L. 225.000.

Insieme all'opera riceverò anche il modello del "DRIVER 1019".

COGNOME ____________________ NOME ____________________

VIA ____________________ CAP ____________

CITTÀ ____________________ PROV. ________

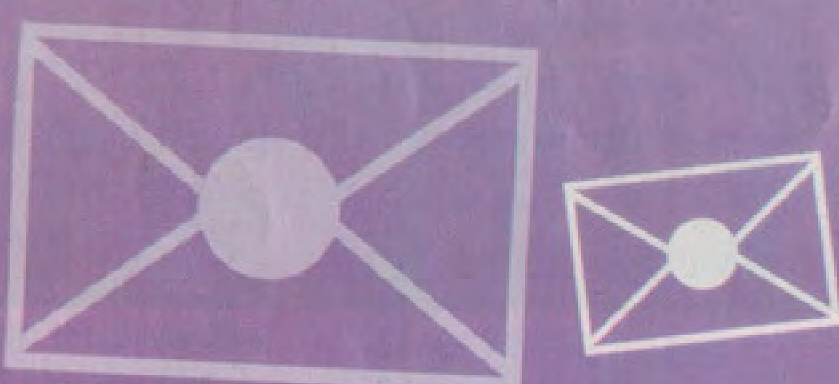
TEL. ____________________ FIRMA ____________________

Da inviare a **HOBBY & WORK Italiana Editrice srl** - Via Gounod, 23
20092 Cinisello B. (MI) - Numero Verde 1678-37046

UNA PROPOSTA HOBBY & WORK

Non ho parole. Nell'introduzione alla scorsa edizione di questa rubrica, se ben ricordate, avevo lamentato la scarsa quantità di cheat mode provenienti da voi lettori. Ebbene, non appena l'introduzione ha lasciato la reda per andare in stampa, qualcuno mi ha fatto notare che la vaschetta riservata al Mega Trix era già traboccante di lettere, fax e incartamenti vari recanti una mole impressionante di trucchi. Non dico che avrei voluto essere morto, ma confesso che ero comunque non poco imbarazzato. Ad ogni modo, recuperare quell'introduzione ormai non si poteva più, per cui chiedo umilmente pietà a coloro che potrebbero essersela presa male per quella imperiosa esortazione che nel loro caso era del tutto superflua (in ginocchio su ceci... Ndr). OK, chiudiamo qui l'angolo del rimorso e veniamo al sodo. Primo: mi scuso subito con quei lettori che non vedranno pubblicati subito i loro trucchi. Purtroppo, alcuni di essi risultavano un po' vecchiotti e pubblicati altrove in passato; altri erano poco comprensibili a causa di una calligrafia MOLTO personale (se potete, scrivete in stampatello o, meglio ancora, usate la macchina da scrivere); altri ancora, invece, hanno dovuto essere omessi per pura mancanza di spazio, dunque finiranno nel prossimo numero. Secondo: i trucchi che in calce recano un nome di persona sono, ovviamente, i vostri contributi, mentre quelli privi di nominativo sono, altrettanto ovviamente, roba nostra. Perciò, d'ora in poi saprete esattamente con chi prendervela se il trucco non funziona!

Se avete voglia di divulgare un trucco e non sapete con chi sfogarvi, rivolgetevi a:



Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

SHINOBI II GAME GEAR
Come Ottenere 9 Magie

Nell'ultimo livello c'è un'area che presenta dei pavimenti esplosivi. All'inizio di questa ci sono due contenitori di magie: prendeteli e usate immediatamente la magia del ninja rosso (quella cioé che riconduce all'ultima porta): dopo ricominciate a rompere i contenitori, a raccogliere le magie, a usare quella del ninja rosso... e così fino a raggiungere il massimo di 9 magie.

Alessandro - MI (il cognome, please! - Ndr)



STREETS OF RAGE 2 MEGADRIVE
Statistiche Alternative

Se volete sapere quanti nemici avete messo KO, premete il tasto A durante la schermata dei record e la classifica muterà in un elenco di tutte le vostre vittime.

Mittente Non Identificato (chiunque tu sia, ricontattaci, e il tuo nome apparirà sul prossimo numero - Ndr)

MICK & MACK GLOBAL GLADIATORS MEGADRIVE
Vita Extra

Per avere quanto scritto sopra, mettete il gioco in pausa, quindi premete A tre volte, B tre volte, C quattro volte, B e A.

Dario Orlando - TARANTO



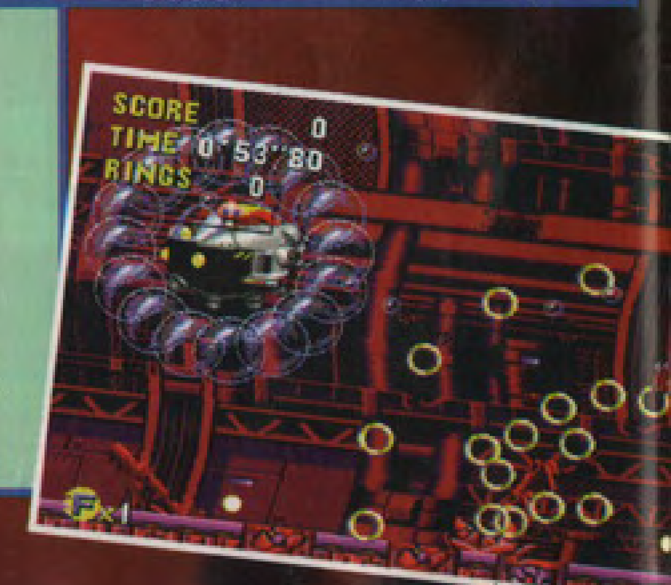
ROAD RASH 2 MEGADRIVE
Codici



Mentre i possessori di Master System sono ora in grado di sollazzarsi con la conversione del primo capitolo, c'è chi ha trovato dei codici per il secondo. Eccoveli:

Livello 2:	039A	230R
Livello 3:	048G	J40J
Livello 4:	0GHG	430Q
Livello 5:	0L2G	5508

L'Anonimo (città, anch'essa anonima: mah... comunque, grazie per i complimenti, Anonimo!)



TRIX

ECCO THE DOLPHIN
MEGADRIVE
Invulnerabilità

Prima di iniziare a giocare, durante la schermata del titolo tenete schiacciato A e premete START. Il gioco inizierà in pausa; a questo punto, vi basterà mollare il tasto A per diventare invincibili. Ecco qua (appunto).

Dario Orlando - TARANTO



SOL-FEACE
MEGA-CD
Opzioni Extra

Due opzioni in più non si rifiutano mai, specie quando una di esse prevede che siate invulnerabili! Per ottenerle, fate quanto segue. Durante la schermata dove appare la scritta "Press Start Button" e, sotto, "1991 Wolf Team", premete in sequenza: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A. Si udirà lo stesso effetto sonoro di quando si spara col laser. A questo punto andate allo schermo delle opzioni; sotto "Exit" figureranno, in più, le scritte "Start" e "Mode". "Start" vi farà partire dallo stage desiderato; agendo su "Mode" nelle modalità che seguono, invece, potrete diminuire il tasso di difficoltà: dunque, spingendo il pad tre o quattro volte a destra potrete decidere se fare una partita al livello di difficoltà standard (NORMAL), al livello facile (EASY), partire con 99 vite (MY99) e, tenendo premuto il tasto A e spingendo il pad ancora a destra, acquistare l'invulnerabilità (MUTEKI). Attenzione: se lascerete il tasto A non partirete invulnerabili, ma "solo" con 99 vite, quindi mantenetelo premuto anche prima di uscire.

Marco "MEK" Pigliapoco - Falconara (AN)

ROLLING THUNDER 2
MEGADRIVE
Passwords

Mi raccomando, ragazzi, prima di iniziare a leggere queste password, preparatevi un'aspirina effervescente...

A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON
A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER
A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE
A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE
A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS
A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

Simone Marchetto - Induno Olona (VA)



ECCO CD
MEGA-CD
Documentario a comando

Inserite la password ANWXCHBQ in questo guizzante gioco su CD e potrete visionare comodamente le immagini (o se preferite, il full-motion video) dei delfini veri. Altro che **Flipper il Delfino**!

TECHNOCLASH
MEGADRIVE
Passwords

Per questo gioco alla **Gauntlet**, un set completo di... chi ha detto "posate in acciaio inox 18-10", chi?

Livello 2: ZP8OBFAR
Livello 3: FPKRBFA9
Livello 4: DAAW3FAX
Livello 5: TZSIUFAU
Livello 6: 6ZSITFA6
Livello 7: H9M9SFAO

SPLATTER HOUSE 3
MEGADRIVE
Passwords

Non entrate in quella casa... inserite queste password!

Livello 2: REISOR
Livello 3: NAIGEP
Livello 4: TEKROH
Livello 5: RUATNC
Livello 6: PHENIX

Mittente Non Identificato (sorry, la tua busta si è persa fra le scartoffie della reda; se puoi, ricontattaci, e il tuo nome figurerà "ad honorem" sul prossimo numero).

COBRA COMMAND
MEGA-CD
Livelli di partenza a scelta

Mettendo l'elicotterino a fianco della scritta "Game Start" e premendo in sequenza SU, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SU, si udirà un boato. Premuto poi START, potrete scegliere da quale livello partire direzionando il pad a destra o a sinistra. Se poi vi stancate del livello in cui state giocando, premete START per saltarlo.

Marco "MEK" Pigliapoco - Falconara (AN)



SONIC 2
MEGADRIVE
Anelli a volontà dalle Slot-Machines



Per ottenere camionate di anelli dalle slot-machine a tema frutticolo della Casino Night Zone, saltate in una delle fessure e smanettate rapidamente sul tasto C. Tre simboli uguali dovrebbero uscire in continuazione, regalandovi montagne di anelli. Comunque, se Robotnik appare sulla prima ruota, smettete di smanettare o farete apparire tre Robotnik e perderete degli anelli. Ma c'è di più. Nel modo in split-screen, lasciate che uno dei due giocatori finisca una zona, quindi fate perdere all'altro giocatore tutte le sue vite. Una volta iniziato il livello successivo, quel giocatore avrà camionate di vite. L'altro giocatore potrà quindi provare lo stesso trucchetto per aumentare anche le sue vite.

MUHAMMAD ALI BOXING
MEGADRIVE
Passwords

Chi è il più grande? Ma **Mega Console**, ovviamente, come dimostrano queste password.

MODO ARCADE
007KEHCZ
007EBXCZ
0075B7CZ
007BBNCZ
0072B4CZ
007CCCCZ

MODO SIMULATION
H075CXCZ
H07BC7CZ
H0724NCZ
H07C44CZ
H07WNCCZ
H074NBCZ
H07ANECZ

Per iniziare il Modo Simulation con quattro knockout a vostro nome, provate questa password:
H07B4NCZ

CYBORG JUSTICE
MEGADRIVE
Opzioni Segrete

Iniziate la partita e costruite un cyborg nella sala di assemblaggio. Ora entrate nel gioco e inserite la PAUSA, dopodiché premete C, B, B, C, C, A, C e B. Se tutto va bene, apparirà una nuova schermata di opzioni, dove potrete cambiare le vostre armi, aumentare il numero di vite fino a un massimo di 225 e selezionare un livello qualsiasi.

DRAGON'S FURY
MEGADRIVE
Tutta un'altra musica!

Ne avete abbastanza dei motivetti di questo pinball? Bene, perchè allora non provate ad ascoltare le musiche di altri giochi? Basta andare allo schermo per l'inserimento delle password e scrivere OMAKEBGM, accompagnato da uno dei numeri sottoelencati, per cambiare la musica del gioco nel motivo a vostra scelta.

00 Thunderforce 2
01 Herzog Zwei
02 Thunderforce 3
03 Elemental Master
04 Shinkugyokuden





CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK
MEGADRIVE
Livelli a Scelta

Mettete il gioco in pausa e premete B, A, DESTRA, A, C, SU, GIU' ed A. Ora, ogni volta che inserirete la pausa e premerete A e DESTRA, il gioco salterà uno stage. Premendo A e SU, poi, salterete una zona intera.



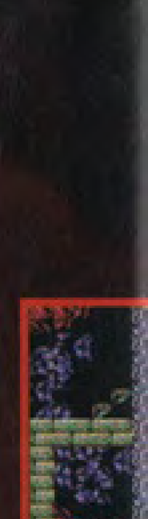



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
MEGADRIVE
Come superare il secondo livello del Treno Circense

Se l'avventura ha un nome, deve essere **Indiana Jones**... e se questa rubrica ha un nome, deve essere **Mega Trix**! D'accordo, basta con le castronate e veniamo al succo. Se c'è qualcuno fra di voi che ha delle difficoltà a superare il secondo livello del Treno Circense, ecco come potete rimediare al problema. Quando Indy raggiunge il vagone del Cappello Magico, liquidate i cattivi ed evitate i cavi, quindi state sul piccolo tettuccio al principio del vagone e saltate quattro o cinque volte. A questo punto Indy dovrebbe cadere nel vagone e teletrasportarsi lungo l'intero livello del Treno.

JAMES 'BUSTER' DOUGLAS BOXING
MEGADRIVE
Super-Power Punch

Esiste un sistema per sferrare un terrificante power-punch, ed ecco come attuarlo. Nel modo a un giocatore, premete A, B e C insieme quando il combattimento ha inizio, e il pugno in questione - KAPOW! - verrà mollato automaticamente, causando un KO istantaneo!



TRIX

TIME GAL
MEGA-CD
Codici

Eccovi i codici ufficiali per la versione europea di **Time Gal**. Occhio, però: questi codici funzionano esclusivamente sul CD lanciato nel nostro continente; infatti sono differenti dai codici dati per la versione giapponese o americana. Siete stati avvertiti!

BC 70.000.000	-	BMCFXWRL
BC 65.000.000	-	GJRPOVKS
BC 30.000	-	THMZCYFB
BC 1600	-	RYFGSXDK
BC 44	-	FTGBDQPW
AD 500	-	VSLCZKTJ
AD 999	-	CYVZPBMG
AD 1588	-	DRXHTLQJ
AD 1941	-	WBMRJZVH
AD 1991	-	SHKXGJWF
AD 2001	-	XPTMCSHD
AD 2010	-	ZVYFLGQJ
AD 3001	-	QWCDHRKT
AD 3999	-	PLQTVMXY
AD 4000	-	LKDWBSYF
AD 4001	-	KYGPRZCW

THE LUCKY DIME CAPER
MASTER SYSTEM
Vite Infinite

Come direbbe "lui": escio un shrucchecio per vice infinicie! Prima collezionate dieci vite, quindi morite. Alla schermata successiva premete START quante più volte possibile. Se premete un numero sufficiente di volte, Paperino avrà vite infinite.





SONIC CD
MEGA-CD
Livelli a Scelta

Ve lo diamo proprio di gusto, questo "level select". Dunque, durante la schermata del titolo premete SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, B e START. Tutto qui.

ACTION FIGHTER
MASTER SYSTEM
3 Vite Extra + Invulnerabilità

Inserite, al posto del vostro nome, la parola SPECIAL e avrete... sì, avete indovinato: tre vite extra e l'invulnerabilità.

Mino Buccarella - Veglie (LE)

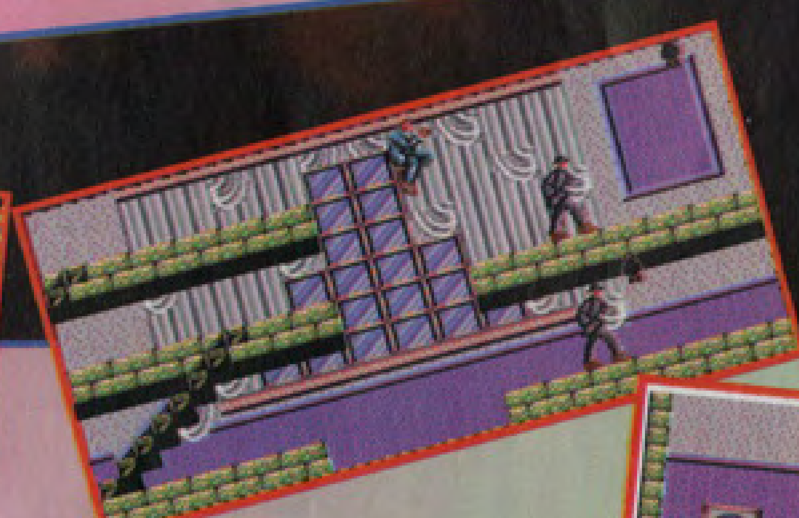




KEIO'S FLYING SQUADRON
MEGA-CD
Sottogioco Segreto

Facendo quanto segue, avrete accesso a un simpatico sottogioco con grafica tipo LCD. Durante la schermata delle opzioni, premete SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SU, GIU', SU, GIU', SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, SU e START.



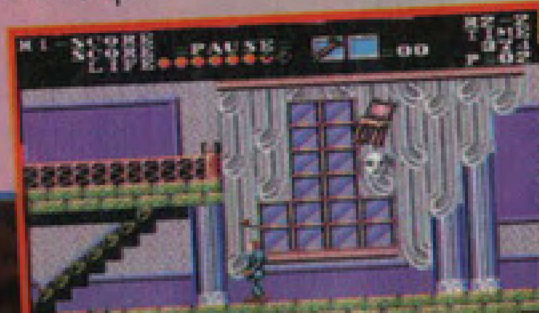


MASTER OF DARKNESS
GAME GEAR
Livelli a Scelta

Durante la schermata col titolo, premete e tenete schiacciato SU-SINISTRA sul joypad per circa tre secondi. Ora tenete premuti i tasti I e II e premete START. Facendo quanto detto correttamente, avrete accesso a una schermata di opzioni che non solo presenta un "level select", ma vi permette anche di aumentare il numero di vite fino a un massimo di nove, di usufruire dell'invulnerabilità e di ascoltare il sound test. A quanto pare, a volte è necessario premere e tenete schiacciato SU-DESTRA anziché SU-SINISTRA, ma il cheat funziona comunque.









FLINTSTONES MEGADRIVE Livelli a Scelta

Oh ragazzi, guardate che il film sui **Flintstones** è praticamente dietro l'angolo! Frattanto, perché non ingannare l'attesa attivando questo cheat per la materializzazione di un "level select"? OK, allora, durante la schermata del titolo, premete e tenete schiacciati A, B, C e SINISTRA. Poi premete START e... Yabba-Dabba-Doo! Il gioco è fatto!

TWISTED FLIPPER MEGADRIVE Per saltare di livello

Se il gioco si fa palloso (e l'aggettivo "palloso" non è stato scelto a casso), perché non usufruire di questo cheat inteso al conseguimento di uno "skip level" (ahò, memorizzatevi bene questi termini inglesi perché li leggerete spesso da queste parti; eppoi fa bene alla vostra cultura linguistica)? Bene, allora, durante la schermata delle opzioni selezionate il motivo musicale 6, premete A, C, A, B e schiacciate START. Ora, quando appare la pallina, premete simultaneamente SU e B e salterete di livello.

MIG 29 MEGADRIVE Codice d'Accesso all'Ultimo Livello

Il codice per la missione finale di questa simulazione aerea è:
RTJBHBRJFOTUUE

MEGA-LO-MANIA MEGADRIVE Mega-Bug

In qusto gioco c'è un piccolo bug che vi permette di piazzare degli uomini su di un'isola senza che vengano detratti dal vostro totale. Interessante, non è vero? Bene, ecco allora come usufruirne. Nella schermata per la selezione degli uomini, mettete quanti uomini desiderate sull'isola premendo B, quindi richiamate la mappa dell'isola e selezionate il vostro settore. Ora fiondatevi sul contatore degli uomini e premete, tenendolo schiacciato, il tasto C per diminuire le vostre truppe. Il trucco è che ciò non diminuisce affatto le vostre truppe e per dimostrarvelo, provate a dare un'occhiata al numero di uomini che avete quando il gioco ha inizio. Se siete veloci (e dovete esserlo, perché potete premere il tasto C solo finché i vostri avversari non piazzano le loro basi sull'isola, e questo accade molto presto) potete giocare su ogni isola con 98 uomini senza, tuttavia, perderne nemmeno uno dal vostro totale iniziale di 100. E c'è di più! Inserendo la parola "JOOLS" potrete giocare ad **Asteroids**, nientemeno!





AQUATIC GAMES MEGADRIVE Vittoria a tempo di record con 10.000 punti

Nei 100m Splash, non muovetevi finché il pinguino non da un calcio a James facendolo cadere in acqua. Questo calcio vale ben 10.000 punti e inoltre il timer viene resettato, dandovi l'occasione di finire la gara in tempo record.

ZOOL MEGADRIVE Per saltare di livello

Mettete il gioco in pausa e premete C, DESTRA, A, B, B, A, SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA e GIU'. Ora, tenendo premuto il pad verso DESTRA potete saltare uno stage, mentre tenendolo premuto verso SINISTRA potete passare al livello successivo.

SONIC 2 MEGADRIVE Super-Velocità Perpetua

Ecco un trucco "veramente tosto", come viene definito dall'autore (vedi sotto). Quando giocate in split-screen, dopo aver preso le scarpe velocizzanti, cercate di morire mentre l'effetto di queste è ancora attivo; quando ripartirete, avrete le super-velocità per tutto il livello, anche se perderete una vita!
Matteo Streppetti - Fregene (ROMA)





MORTAL KOMBAT
MEGADRIVE
Opzioni Segrete, Parte Seconda

Nel primo numero di **Mega Console** vi abbiamo mostrato come accedere allo schermo delle opzioni segreto, ma ora vi diremo che cosa significano tutti quei "FLAG" che appaiono sullo schermo (a questo proposito, ringraziamo Diego di Torino per la collaborazione). Comunque, nel caso che vi siate persi il cheat per accedere a questo schermo, eccovelo di nuovo.
Durante la schermata del "GAME START" (quello con tutti i volti dei combattenti che scorrono verso il basso lungo i lati dello schermo) premete GIU', SU, SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA, GIU'. Ed ora eccovi le funzioni dei comandi "FLAG".

FLAG 0: Il Player 2 può essere ucciso con un solo colpo.
FLAG 1: Il Player 1 può essere ucciso con un solo colpo.
FLAG 2: Fa apparire delle sagome curiose (mongolfiere, dirigibili, streghe, Babbo Natale sulla slitta, etc.) davanti alla luna nel livello del ponte (The Pit).
FLAG 3: Fa apparire un faccione sorridente (quello di fergus Mc Govern, direttore della Probe) o le tre iniziali del giocatore al primo posto nella tabella degli High Score davanti alla luna nel livello del ponte.
FLAG 4: Fa apparire Reptile prima di ogni combattimento.
FLAG 5: Si ottengono crediti infiniti.
FLAG 6: Il combattente controllato dal computer termina sempre con una "fatality".
FLAG 7: Viene aumentato il livello di difficoltà.



Inoltre, se vi chiedete in che modo trovare il "kombattente" segreto noto come Reptile, andate al livello del ponte e battete il vostro avversario in due round, senza subire colpi e senza usare la parata, terminando con una Mossa Mortale. Ora il livello successivo vi vedrà combattere sul ponte (The Pit) contro Reptile, un ninja verde che possiede i poteri di Scorpion e di Sub-Zero messi assieme. Le Mosse Mortali di Sonya e di Scorpion vanno eseguite mediante una parata, il che rende impossibile per loro affrontare Reptile. Tuttavia, c'è un sistema per rendere possibile la cosa. Quando la scritta "Finish Him!" appare sullo schermo, se i combattenti si muovono per scaraventare in aria l'avversario e poi effettuano la Mossa Mortale a mezza strada, senza usare la parata, dovrebbero poter affrontare Reptile.

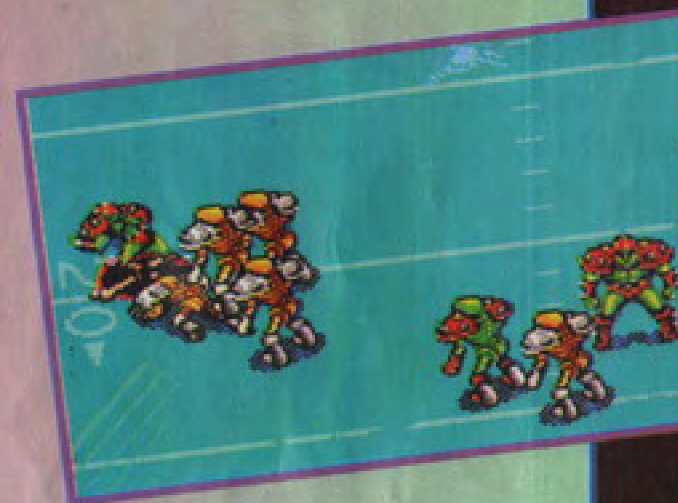


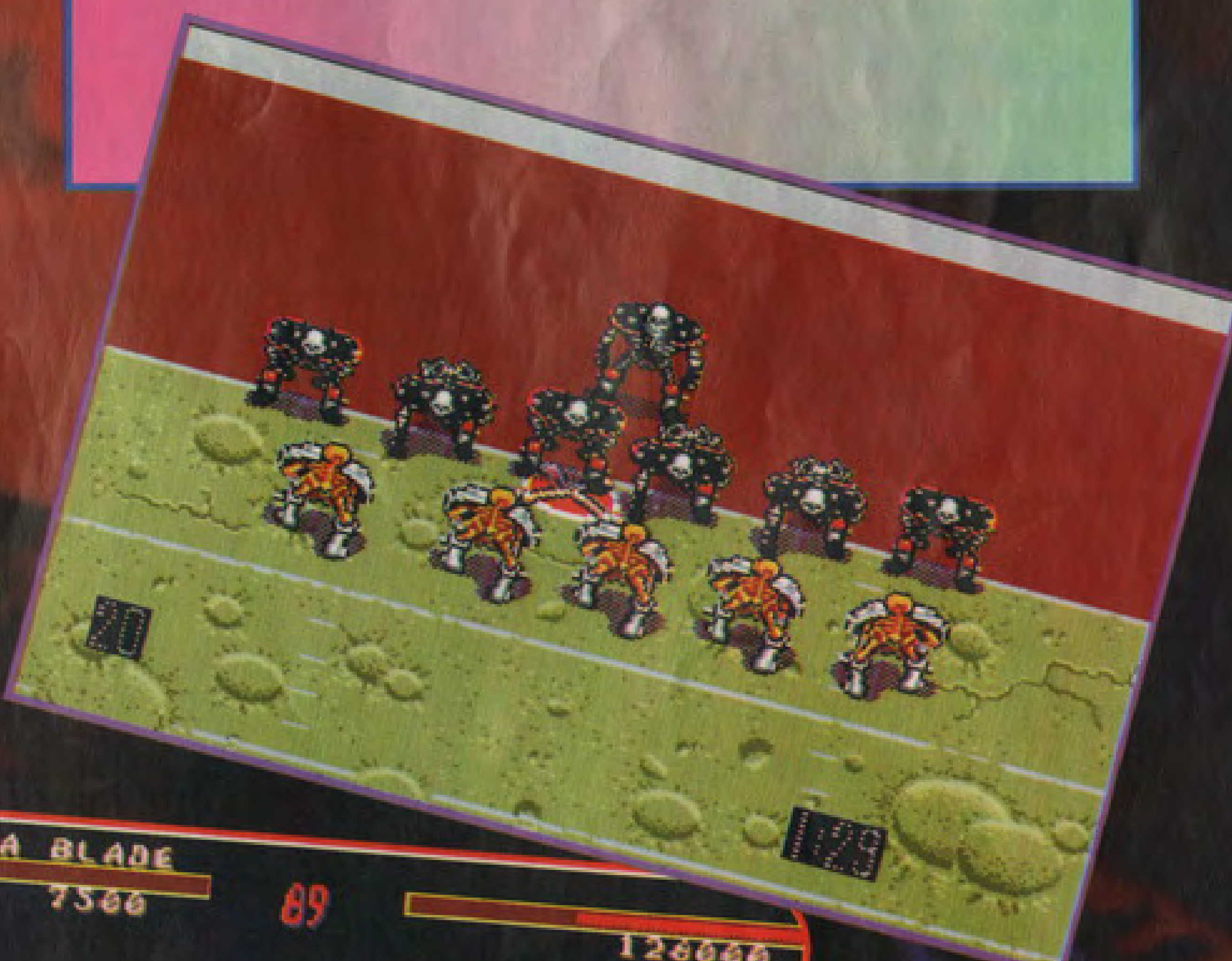


MUTANT LEAGUE FOOTBALL
MEGADRIVE
Codici

Qualcuno ha chiesto delle password per questa grottesca variante del Football Americano? Eccovi accontentati!

SLAMMERS VS BASHERS
ROUND 2 CNB111111P
SLAMMERS VS VULGARS
ROUND 3 CNG111111Z
SLAMMERS VS SLAYERS
THE FINAL CNL111111Y
RAZORS VS MONSTERS
ROUND 2 1C51111113
RAZORS VS BASHERS
ROUND 3 1CF111111M
RAZORS VS SLAYERS
THE FINAL 1CK111111H
VULGARS VS MONSTERS
ROUND 2 4C5111111B
VULGARS VS SLAMMERS
ROUND 3 4CF111111G
VULGARS VS DRAGONS
THE FINAL 4CK111111L







LANDSTALKER

LA GUIDA MISTICA

Fra tutti i giochi prodotti dall'alba dei tempi sino a oggi, Landstalker è quello che più di ogni altro si merita una guida risolutiva. E' l'avventura più grossa realizzata finora per il Megadrive, un calderone di dungeons colme di trappole, snervanti rompicapo e bizzarri personaggi. E' anche uno dei giochi più lodati di tutti i tempi. Tutte ottime giustificazioni per la stesura di codesta soluzione!

Questa guida è divisa in varie sezioni, così non scoprirete più segreti di quanto desideriate: inoltre non presenta una mappa dettagliata delle dungeons. Noi ci limitiamo a fornire degli indizi, e ci aspettiamo che voi facciate il resto, come è giusto che sia... O no? Ad ogni modo, questa guida risolverà parecchi dei problemi con i quali ci assillate per telefono. Su, non

PARTE PRIMA

DA MASSAN A GUMI

Presumiamo che siate riusciti a raggiungere le caverne montagnose, e che siate stati salvati dagli abitanti di Massan. Dopo aver preso qualche Eke Eke, dirigetevi a ovest, verso il Tempio dell'Acqua. Ignorate la prima caverna in cui vi imbattete, poiché non potete ancora raggiungere la fune. Nel Tempio, le porte vanno aperte uccidendo tutti i nemici in una singola stanza. Dopo aver salvato Fara dal Tempio della Palude, dovreste nuovamente recare visita a Prospero, il Vecchio Saggio.



L'impresa successiva prevede che osserviate furtivamente la cerimonia del Re Orco nel villaggio di Gumi. Occhio al passaggio sul retro del villaggio. I paesani stanno portando Fara al Tempio della Palude. L'unico modo di seguirli è quello di usare l'Idolo, trovato nella casa del Sindaco di Gumi.



Dentro il Tempio, troverete delle chiavi nell'area meridionale, e delle porte serrate nell'area settentrionale. Dopo aver salvato Fara, tornate a Massan per il primo gioiello, quindi a Gumi. I paesani vi aiuteranno a sbloccare il sentiero verso sud.











NDSTALKER

TOP SECRET GLI ALBERI



A cosa mai serviranno questi grossi arbusti? Ebbene, dopo Ryumu, recatevi presso il grosso albero sullo schermo ove il cartello è puntato verso Ryumu/Mercator. Parlate con esso e il suo doloroso segreto sarà svelato; risolvete il rompicapo dell'albero e avrete accesso a un comodo sistema di teletrasporto.

PARTE SECONDA

DA RYUMU A MERCATOR

Avete preso la Spada Magica? Cercate un'apertura a nord mentre camminate verso ovest da Gumi. Troverete Kado, un ex-cavaliere che muore dalla voglia di prestarvi una parte del suo equipaggiamento. Ora tornate sul sentiero e puntate a sud, verso l'intersezione. Questa vi condurrà a Ryumu, dove presto scoprirete che il Sindaco è stato rapito. Comunque, tutti se ne



stanno con l'acqua in bocca (che scomodo... Ndr) finché non trovate il ragazzino nascosto sul fianco della casa del Sindaco. Presto vi troverete su una zattera, diretti verso il covo dei rapitori.

Nel covo dirigetevi verso l'alto finché non trovate la Statua della Divinità. Spingendola, il flusso d'acqua viene ostruito e altri livelli vengono alla luce. Tornate alla prima stanza del rifugio e cercate una caverna. A nord si trova una chiave importante. Sarete sulla pista giusta quando fronteggerete la stanza con le piattaforme mobili e gli spuntoni. Questo percorso porta a un duello con un cavaliere, il quale a sua volta provoca il crollo del pavimento. Andate verso nord finché non trovate la litografia. Da lì, salvare il Sindaco è facile, se usate



la statua di Gaia una volta faccia a faccia con il Golem. Per tutte queste tribolazioni, otterrete il lasciapassare per Mercator.





PARTE TERZA

MERCATOR

Qui l'obiettivo è di entrare nel Castello di Mercator, ma per conseguirlo occorre lavorare parecchio di cervello. L'unica soluzione consiste nel parlare a ogni singola persona in città e ascoltare le loro velate indicazioni. Poi recatevi sulla sponda di destra del fossato e state a guardare la scenetta. La persona che vedete, Arthur, è la "chiave" di accesso al castello (vedi box top Secret). Non gironzolate a vuoto quando entrate nel castello. Esplorate la cucina a ovest e gli alloggi delle guardie a est. In seguito verrete chiamati per la cena. Presto vi renderete conto che la vostra missione richiede che vi appropriate del Bracciale.







TOP SECRET MADAME YARD'S

Sì, è possibile entrare da Madame Yard's, malgrado il vostro giovane aspetto. Dopo aver visto Arthur lasciare il castello, recatevi presso Madame e da lì andate dalla Indovina: costei ha il potere di darvi un aspetto più convincente. Comunque, a dire la verità, da Madame Yard's non accade nulla di divertente (almeno nella versione europea; nella cartuccia giapponese, infatti, il posto è esattamente quanto si sospetta!).



PARTE QUARTA

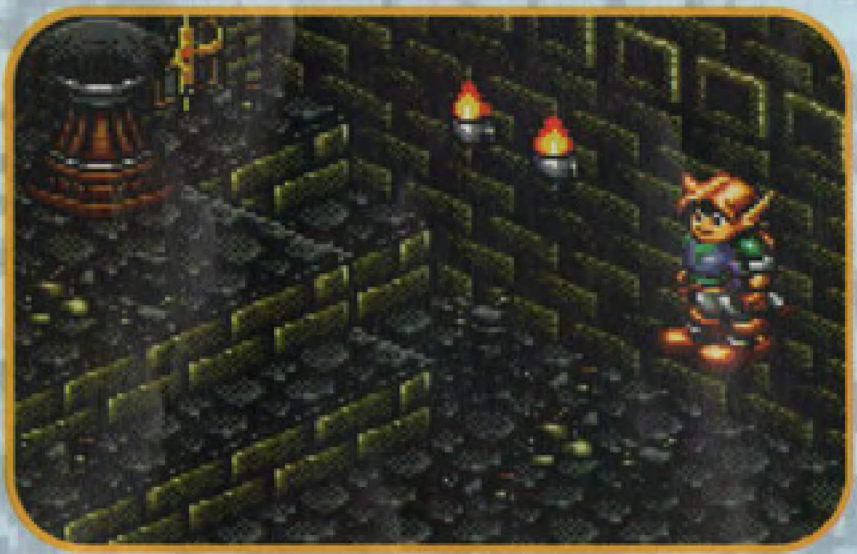
LA CRIPTA

Parecchi lettori ci telefonano per sapere come risolvere questa parte del gioco, ma se giocate con calma, senza fretta, essa si rivela meno difficile di quanto sembra, e risolverla senza una guida è molto più gratificante. Quindi usate questa sezione soltanto se strettamente necessario.

PRIMA STANZA - BETTY ROSS
Eliminate le bolle in quest'ordine: prima la rossa, poi la gialla, e infine la bianca.

SECONDA STANZA - RUBY SILENT
Rimanete assolutamente immobili per alcuni secondi. Se le bolle vi toccano, uscite fuori e ricominciate da capo.

TERZA STANZA - JACK SKYWALKER
Lungo la parete orientale della stanza c'è una scala nascosta.



QUARTA STANZA - JIM BRIGHT
Sistemate la scatola vicino a una delle due torce e saltate su di essa per spegnerle.



QUINTA STANZA - MARIA HYSTERICA
Prelevate il macigno e con esso colpite uno degli orchi. Questa operazione è un pochino complessa e può richiedere diversi tentativi.



TOP SECRET IL VILLAGGIO FANTASMA

Dopo aver lasciato Mercator, raggiungerete un posto indicato dalla vostra magica assistente Friday come la sua città natale. La fata non sta vaneggiando, come dimostrato se vi recate all'angolo sud-orientale dello schermo. C'è un'apertura invisibile che, se imboccata, conduce al negozio di Eke Eke del villaggio. Comunque, a parte ciò, non c'è nient'altro di interessante.



PARTE QUINTA

LA TORRE DI MIR

Nella torre risiede il vostro malefico doppio. Per cacciarlo via è necessario che usiate l'aglio; ottenerlo è un processo complicato che ha inizio nella stanza abitata dalle quattro creature che somigliano a forzieri. Uccidendo queste abiezioni farete apparire un buco nel pavimento. Andate sulla piattaforma arancione, il blocco grigio



TOP SECRET LA STREGA

Alcuni di voi, a quanto pare, non sanno che pensare della strega che vive vicino alla palude. Il suo proposito viene rivelato quando vi appropriate del fischietto di Einstein dal Greenmaze. In effetti, il Greenmaze è la chiave di molti misteri, che riveleremo in maniera approfondita nel prossimo numero di Mega. Non perdetevelo, fans di Landstalker!



PARTE SESTA

RITORNO A MERCATOR

Con la testimonianza di Mir nella vostra mente, tornate a Mercator, dove il Duca vi fa mettere in prigione. Gli alloggi della prigione sono un semplice insieme di stanze e ascensori, e voi dovreste sempre puntare verso l'alto. Fate incetta di Eke Eke prima di ritornare al castello, poiché dovrete affrontare ondate su ondate di cavalieri in armatura. Dirigetevi verso l'alloggio di Arthur; da lì, costui vi fornirà le indicazioni necessarie per trovare il Greenmaze.



NDSTALKER

SESTA STANZA - LARZON E.
Non fate assolutamente alcunché e non lasciatevi prendere dalla tentazione di rubare dopo che le torce si sono spente.

SETTIMA STANZA - DIRK THE DARK
Uccidete soltanto lo scheletro scuro per ottenere l'effetto desiderato.



OTTAVA STANZA - WHODINI
La soluzione dell'enigma risiede nella falsa parete dietro la targhetta col nome. Usate la scatola come gradino.

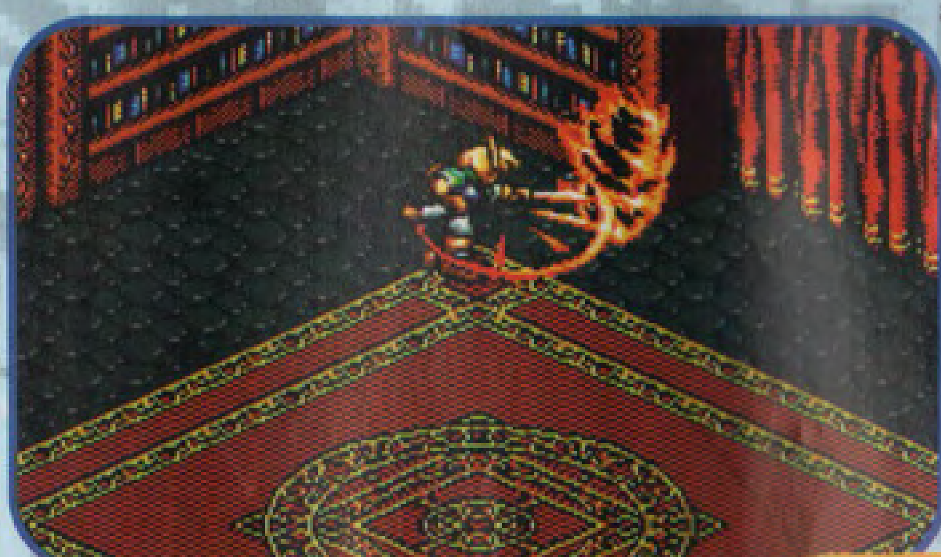


NONA STANZA - DEAD AND END
Lasciate che la sfera di fuoco errante apra la porta allineandovi con l'ingresso. Alla fine verrà verso di voi.

DECIMA STANZA - THE MUMMY ROOM
La mummia visibile possiede un'ombra invisibile. Muovetevi il meno possibile e aspettate che la mummia si allontani da voi. E' probabile che l'ombra si trovi vicino quanto basta perché la uccidiate.



e quindi all'altro interruttore. Da lì, potete raggiungere la cassetta con l'aglio. Ricordate: dovete prendere quell'aglio!
Nella stanza con le tre statue-golem, recatevi dietro la parete oltre la terza statua per stare al passo con Mir. Nella stanza successiva c'è una piattaforma che serve a raggiungere senza problemi l'altra estremità. Se il salto non riesce bene, dovrete affrontare delle mummie. Presto incontrerete delle stanze con piastrelle di teletrasporto negli angoli. Queste portano a una serie di stanze, ma solo due di esse sono importanti. La prima è costellata di piccole sfere acuminate e presenta, in mezzo ad essa, un interruttore. L'interruttore, una volta attivato, apre l'ingresso di un'altra stanza, la quale contiene un



forziere: potrete avere il suo contenuto una volta saltati in cima alla stanza. La seconda stanza presenta uno stuolo di mummie da sconfiggere. La loro sconfitta farà apparire una scatola che vi aiuterà a raggiungere la cima della torre. In cima a detta torre, affronterete Mir. Questo tizio dispone di un attacco a base di globi di fuoco, ma può essere sconfitto con facilità. Seguitelo intorno alla stanza segnando un ipotetico quadrato, a uno o due blocchi di distanza dalla parete, e colpitelo ogni volta che gira un angolo.











VIEWPOINTS

ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	BIO MASSA	CHAR	FABIO	MAD MAX	MATTEO	PAOLO	SIMON
BUBBA 'N' STIX	7	5	7	6	6	7	8
DRAGON'S LAIR (MCD)	7	5	7	7	5	8	8
GEAR WORKS (GG)	7	6	5	7	5	6	7
HIGH SEAS HAVOC	9	6	8	9	7	8	8
HYPERDUNK	3	1	3	1	4	4	1
LUNAR (MCD)	8	4	6	6	7	7	7
MICRO MACHINES (MS-GG)	8	7	8	8	8	8	8
MISTERY MANSION (MCD)	7	6	8	7	7	7	8
NBA JAM	9	7	9	9	8	9	10
NHL '94 (MCD)	8	6	7	8	8	9	9
PRINCE OF PERSIA	7	6	7	7	7	7	7
REN & STIMPY	7		7	6	5	7	7
ROAD RASH (MS)	8	7	7	6	7	7	8
SENSIBLE SOCCER (GG)	8	6	7	7	8	8	9
SHANGAI	8	9	6	7	8	6	8
SKITCHIN'	5	6	8	6	7	6	6
SONIC THE HEDGEHOG 3	9	7	8	8	8	9	8
STREETS OF RAGE II (MS)	8	6	6	7	6	8	7

MEGALEGENDA

10 - Un MEGA gioco
9 - Awesome
8 - Radicale distruttivo
7 - Bella lì
6 - Regolare
5 - Andiamo male...
4 - 2 bad
3 - Ciofeca
2 - Aaargh...
1 - Top of the fogn